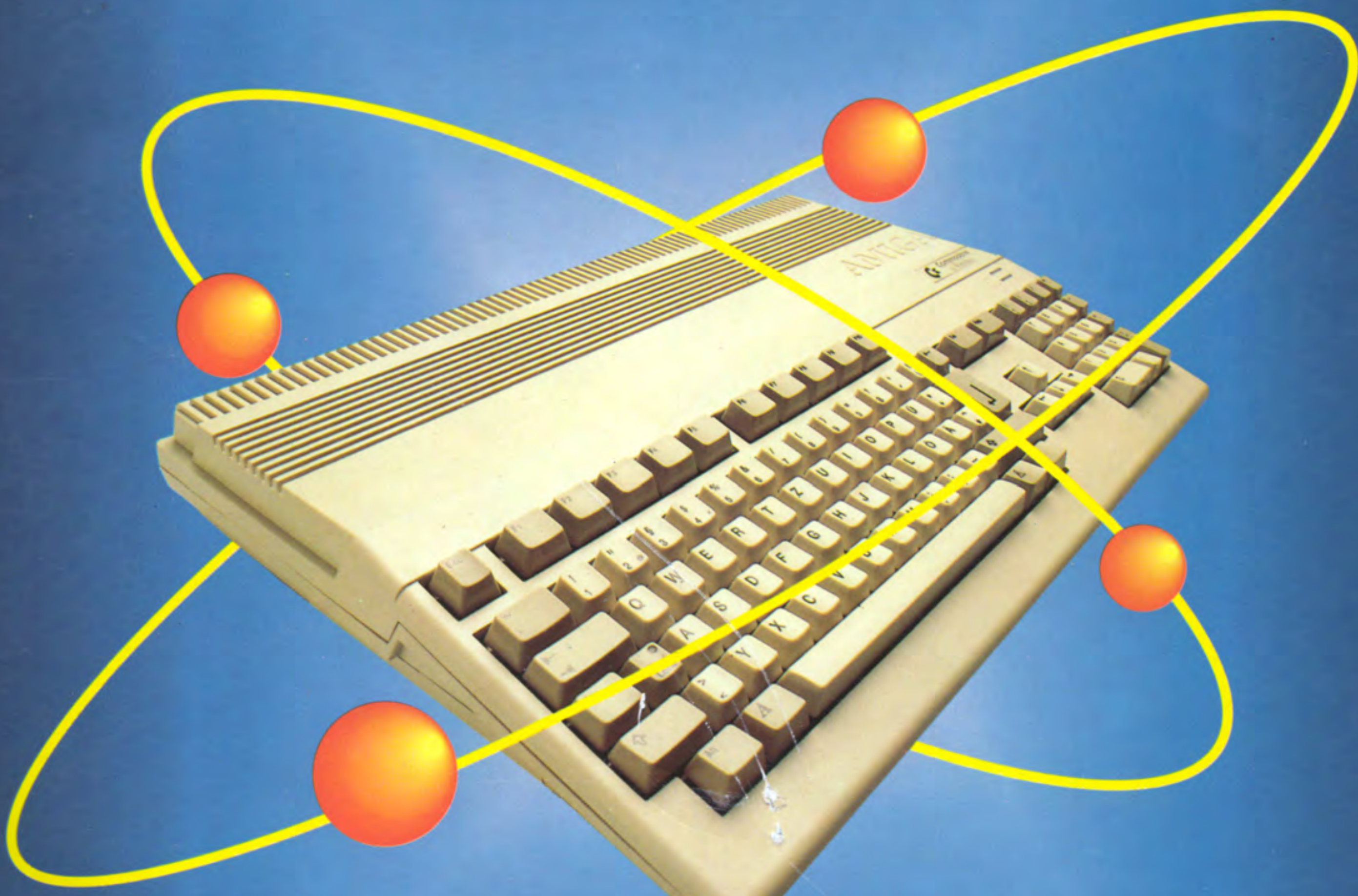
ΤΕΥΧΟΣ 83 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1991 ISSN 1105-5480 600 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



AMIGA 500+

AMIGA 500+

Ο πυρήνας των νέων micros;

ΖΗΣΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ



Μια συνταρακτική οικογενειακή υπόθεση

Ένα μοναδικό computer game που διαθέτει 2 χειριστήρια (joysticks) για να παίζει όλη η οικογένεια. Συνδέεται απευθείας με την TV προσφέροντας εκπληκτική εικόνα και ήχο. Πλούσια συλλογή από ειδικές κασέτες (cartridges) που η κάθε μία περιέχει ένα φανταστικό Video Game. Κάνε δικό σου το N.E.S. και ζήσε στο φανταστικό κόσμο της δράσης.





Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

ΤΗΣ NINTENDO



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Το GAMEBOY αφού κατέκτησε όλο τον κόσμο τώρα ήρθε να κατακτήσει και σένα. Είναι ένας φανταστικός κόσμος δράσης που τον μεταφέρεις παντού, αρκεί να έχεις τσέπη. Είναι το μοναδικό φορητό κομπιούτερ που διαθέτει μεγάλη σειρά ειδικών κασετών (cartridges), όπως το TETRIS που προσφέρεται δωρεάν με την αγορά του GAMEBOY.

Το GAMEBOY ακόμα διαθέτει:

• Καλώδιο σύνδεσης με άλλο GAMEBOY για να παίζουν ταυτόχρονα 2 και περισσότερα άτομα με το ίδιο παιχνίδι. • Ακουστικά για να απολαμβάνεις μόνον εσύ τη στερεοφωνική μουσική του GAMEBOY. • Δυνατότητα να επιλέγεις μουσική. • Κοντρόλ για ένταση ήχου. • Κοντρόλ για ευκρίνεια εικόνας.





Nintendo

GAMEBOY

Ο κόσμος της δράσης για Master Minds

Θα τα βρείτε σε πολυκαταστήματα, σε επιλεγμένα καταστήματα παιγνιδιών και computer shops.

83

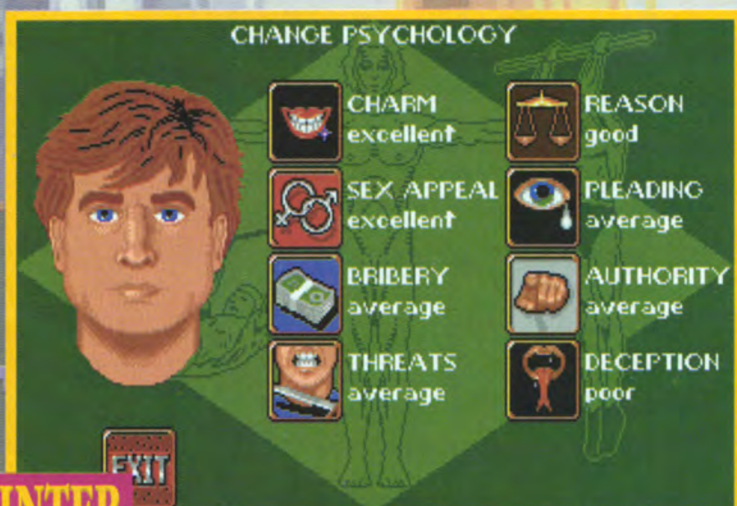
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1991

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης, Θόδωρος Κοντοχρήστος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Απόλλωνας Κουτλίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη, Αμαλία Λάμπογλου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αλέκος Στανανάς
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Ρωσσέτος Παλατιανός
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Ελένη Κακαβά, Στέλιος Θεοδωράκος
DESKTOP PUBLISHING: Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσόρλαλη, Αντώνης Λεκόπουλος**ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου,** Βίκυ Ψυχογιού, Άννα Σταυροπούλου, Μαριάννα Πλεξίδα
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Αμαλία Γιαννοπούλου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







POLICE QUEST 3 66

Η τρίτη περιπέτεια του Sony Bonds μας άρεσε πολύ, αλλά και μας προβλημάτισε.



ΣΤΟΙΧΕΙΩΜΕΝΑ BYTES

Αν ο υπολογιστής σας συμπεριφέρεται παράξενα, αιτία μπορεί να μην είναι πάντα κάποιος ιός... μέσα και έξω απ' τους υπολογιστές.

Περιεχόμενα



"ΖΕΣΤΕΣ" ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΔΩΡΑ ΣΤΟ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟ OMNI SHOP

Η ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ βρίσκεται στα "χέρια" σας...

...ΔΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ

στον εαυτό σας και σ' αυτούς που...
θέλουν να βρίσκονται μέσα στα πράγματα.

Το GAME BOY της NINTENDO είναι ο IN τρόπος διασκέδασης που σας ακολουθεί παντού
ΑΦΟΥ ΧΩΡΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ!

Αλλά, ζήστε και τις φανταστικές περιπέτειες που σας χαρίζει η NINTENDO με το NES! Την παιχνιδομηχανή του 2000, που μπορείτε να συνδέσετε και με την τηλεόρασή σας για να διασκεδάσετε με τα εντυπωσιακά παιχνίδια που έχουν γρήγορη, ζωντανή δράση αλλά και πολύ, μα πολύ γέλιο!

ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟ OMNI SHOP

OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ: ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17 (κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ) ΤΗΛ.: 3601.761
ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗΣ: ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA) ΤΗΛ.: (081) 242.503
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 (3ος όροφος) ΤΗΛ.: (031) 284.864

γράμμα από τη σύνταξη

Ένας μήνας περνάει συχνά πιο εύκολα απ' όσο νομίζουμε και έτσι είμαστε πάλι κοντά σας, όλοι εμείς οι συντελεστές του PIXEL, έτοιμοι να σας μεταφέρουμε τις κομπιουτεροεντυπώσεις μας από το μήνα που πέρασε.

Όπως σίγουρα θα προσέξατε, φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος τη νέα έκδοση της AMIGA, την AMIGA 500+. Πρόκειται στην πραγματικότητα για την ήδη γνωστή AMIGA 500, γεγονός που δείχνει πλέον ότι κανείς δεν τολμάει σήμερα να βγάλει ένα εντελώς νέο home - micro, καθώς οι εταιρίες κατασκευής compurer games δεν πρόκειται να το υποστηρίξουν σημαντικά. Άλλωστε οι γνωστές μας παιχνιδομηχανές παίρνουν όλο και μεγαλύτερο κομμάτι από την πίτα του games software. Ετσι οι εταιρίες κατασκευής οικιακών υπολογιστών δύσκολα αγνοούν το υπάρχον software και προτιμούν να βγάζουν νέες εκδόσεις των επιτυχημένων μοντέλων τους ρίχνοντας το βάρος τους σε βελτιώσεις της μνήμης του λειτουργικού και του Hardware, στο βαθμό βέβαια που επηρεάζεται η συμβατότητα και η τιμή πώλησης διατηρείται σε χαμηλά επίπεδα. Το πόσο κατάφερε η Commodore με αυτές τις αλλαγές να δημιουργήσει έναν ανταγωνιστικό οικιακό υπολογιστή, θα το διαπιστώσετε διαβάζοντας το τεστ που ακολουθεί.

Ο Ανδρέας Τσουρινάκης είχε αρκετά μπλεξίματα, καθώς παίζοντας το Police Quest III κινδύνευε από τον αδελφό τού Jessie Bains που είχε σκοτώσει στο προηγούμενο adventure της ομώνυμης σειράς. Αυτή τη φορά ο Michael Bains ζητούσε εκδίκηση για το θάνατο του αδελφού του, αλλά ο δαιμόνιος αστυνόμος Τσουρινάκης κατάφερε να τον συλλάβει και να βάλει τέλος στις παράνομες ενέργειές του. Είναι αλήθεια πάντως πως το POLICE QUEST III, χάρη στην ενδιαφέρουσα υπόθεσή του και τα εντυπωσιακά animated γραφικά του, κατάφερε να προσελκύσει και άλλα μέλη της σύνταξης που κυριολεκτικά δεν ξεκόλλαγαν από το monitor παρά μόνο όταν έφτασαν στη λύση του παιχνιδιού.

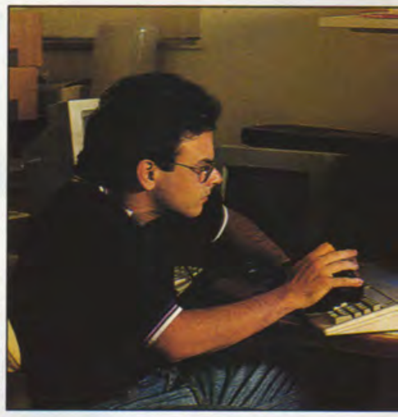
Για όλους εκείνους που νοσταλγούν τις περιπέτειες σ' εκείνο το παγωμένο νησάκι του ωκεανού υπάρχει το Special Review του midwinter II για να τους καλέσει και πάλι να το υπερασπιστούν. Μόνο που τώρα υπάρχουν όχι ένα, αλλά σαράντα ένα νησιά, περισσότεροι τρόποι μετακίνησης και πιο πολύπλοκα όπλα. Αλλά και η αποστολή σας τώρα είναι αρκετά δύσκολη καθώς έχετε να αντιμετωπίσετε την μπότα ενός αδίστακτου δικτάτορα που θέλει να κατακτήσει τα πλούσια σε κοιτάσματα πετρελαίου νησιά.

Αν όμως είστε οπαδοί των πιο κλασικών παιχνιδιών, όπου η δράση περιορίζεται σε μικρότερη έκταση όπως π.χ. ένα γήπεδο ποδοσφαίρου ή μπάσκετ και ανήκετε στην κατηγορία των φανατικών του Kick Off, σ' αυτό το τεύχος σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη. Θα βρείτε μια πρώτη παρουσίαση του TIP OFF του μπάσκετ που ετοιμάζει η ANCO, κατασκευάστρια εταιρία του Kick Off. Μετά από πολλά FAX και τηλέφωνα στην Αγγλία, έφθασε στα γραφεία μας η δισκέτα με το demo του Tip Off (που θα είναι έτοιμο κοντά στα Χριστούγεννα) και ο Αντώνης Λεκόπουλος δεν έχασε καιρό να το φορτώσει αμέσως στην Amiga και να σας περιγράψει τις εντυπώσεις του.

Δεν λείπουν βέβαια και κάποια θέματα που ενδιαφέρουν τον καθένα, άσχετα από το αν είναι οπαδός των adventures ή των arcades. Διαβάστε λοιπόν για τα ίχνη εξωγήινων (;) επισκέψεων σε κάποια λιβάδια, καθώς και για σύγχρονα φαντάσματα που τώρα στοιχειώνουν και οικιακούς υπολογιστές. Και, αν θέλετε κάτι πιο ρεαλιστικό, μπορείτε να μάθετε πώς να κάνετε πανεπιστημιακές σπουδές μέσα από τον υπολογιστή σας.

Εμείς θα σας αφήσουμε σ' αυτό το σημείο να απολαύσετε το τεύχος σας και θα σας ευχηθούμε καλά Χριστούγεννα με ένα μικρό βιβλιαράκι - δώρο για τους κατόχους της Amiga.

Ο Αρχισυντάκτης



● Χρήστος Κυριακος



● Αντώνης Λεκόπουλος



● Δημήτρης Παυλής



● Γιώργος Κυπαρίσσης



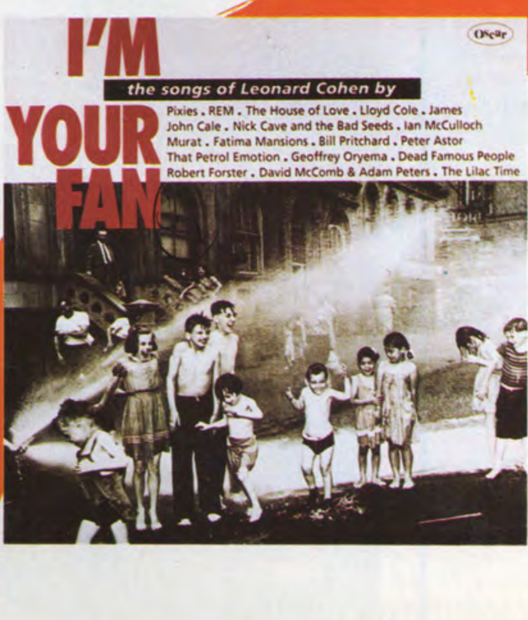
● Ανδρέας Τσουρινάκης

MODUS VIVENDI

KAWASAKI ΣΤΟ MAXIMUM



Και μάλιστα στο MAX–100–imum. Όσοι από εσάς κυκλοφορείτε στους δρόμους της Αθήνας, ειδικά σε ώρες με κίνηση, θα έχετε παρατηρήσει με ζήλια τα άσπρα ευέλικτα "ζουζούνια" των 100 κυβικών με τη διακριτική κόκκινη και γκρι ρίγα. Το Max–100 είναι κάτι περισσότερο από ένα παπί, αλλά το ίδιο ευέλικτο. Ηλεκτρονική ανάφλεξη, τηλεσκοπικό πιρούνι, βενζινόμετρο, βομβητής στα φλας, ντουλαπάκι με κλειδαριά και καλάθι εμπρός είναι τα "συν" που το ανεβάζουν στην υπόληψή μας. Αλλά συγχρόνως είναι οικονομικό, ασφαλές, άνετο και σας πάει όπου θέλετε, και μάλιστα στην ώρα σας. Δεν έχουμε λόγους να μην πιστεύουμε ότι το Max–100 είναι το maximum που μπορεί να ζητήσει κανείς από ένα παπί.



LEONARD COHEN ΣΕ POP ΚΑΙ ROCK ΡΥΘΜΟΥΣ

Ποιος θα μπορούσε να φανταστεί ότι τις μεγαλύτερες επιτυχίες του Leonard Cohen θα τραγουδούσαν τόσοι πολλοί και διάσημοι; Τι θα λέγατε, αν ακούγατε τους REM, τους House of Love ή ακόμη και τον Nick Cave να είναι μέσα σε αυτούς; Και δεν είναι μόνο αυτοί. Δεκαπέντε ακόμη ονόματα της σύγχρονης Ποπ και Ροκ σκηνής συγκεντρώθηκαν σε ένα δίσκο, με πρωτοβουλία του περιοδικού ΠΟΠ & ΡΟΚ και της BMG. Ο δίσκος λέγεται I'M YOUR FAN και είναι κόσμημα για μια δισκοθήκη σαν τη δική σας.

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.



ΜΙΑ WODKA ΓΙΑ ΤΟΝ 007

Για τον Τζέιμς Μποντ, τρία πράγματα ήταν σημαντικά στην καριέρα του. Το ένα ήταν το χρήμα. Το δεύτερο οι γυναίκες. Το τρίτο η πολωνέζικη βότκα. Και τα τρία μαζί είναι ένας συνδυασμός–δυναμίτης. Απολαύστε τη WYBOROWA σκέτη ή με χρήματα και μια γυναίκα (ή μια φέτα λεμόνι). Έτσι ή αλλιώς, θα σας μείνει για πάντα η γεύση της.



ΤΡΕΙΣ (ΠΑΝΤΑ ΚΑΛΟΝΤΥΜΕΝΟΙ) ΤΥΠΟΙ

Κάποτε ήταν τρεις φίλοι, και σχεδίασαν μερικά πολύ όμορφα νεανικά ρούχα, τα οποία φόρεσαν, και από τρεις φίλοι έγιναν τρεις ωραίοι τύποι. Κάπως έτσι θα μπορούσε να είναι η ιστορία της φίρμας 3 Guys, η οποία συνεχίζει να είναι "ιν" στο ανεπίσημο (και πιο ωραίο) ντύσιμο, δηλαδή στα casuals. Αν σας ενδιαφέρουν τα πολύχρωμα φουτεράκια, πουκάμισα, τζινς και λοιπά αξεσουάρ, τότε αφήστε να σας ντύσουν τρεις τύποι που ξέρουν από αυτά.



ΒΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ DOCKSTEPS

Αν δείτε το τριγωνικό σήμα και διαβάσετε τη λέξη DOCKSTEPS, τότε τα πόδια σας έχουν πέσει σε καλά... χέρια. Τα DOCKSTEPS είναι πάντα μέσα στα πράγματα και δεν πρόκειται να προκαλέσουν το γούστο σας. Σε χρωματισμούς και σχέδια που πάνε με όλα, με χοντρή σόλα ή όχι, "τρακτερωτά" ή μη, θα δείξουν την αξία τους σε όποιον τολμήσει να σας κοιτάξει από την κορυφή ως τα πόδια. DOCKSTEPS: για να μην πατάτε όπου κι όπου.

computer

AMIGA 500

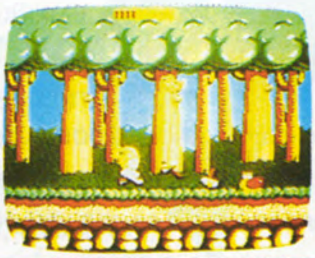


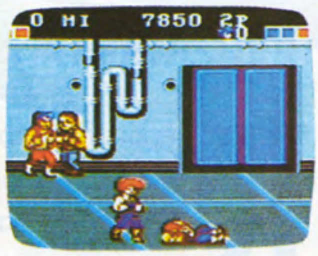


SEGA

Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών









CHAMPION ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ



Στέλνουμε
με αντικαταβολή
σ' όλη την Ελλάδα



Το ιδανικό πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ για PCs

Schneider PC

Κι ακόμα, GAMES, JOYSTICKS, DISK DRIVES, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

market AE



ATARI

520 STE, 1040 STE,
MEGA 2
MEGA 4, Portfolio

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



AMSTRAD 6128

+ 14" έγχρωμη T.V.

139.000

119.000



MG MANAGER
AT 286, 386

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
star



Λειτουργούν
PC CLUB - ATARI
CLUB με χιλιάδες
δωρεάν προγράμματα

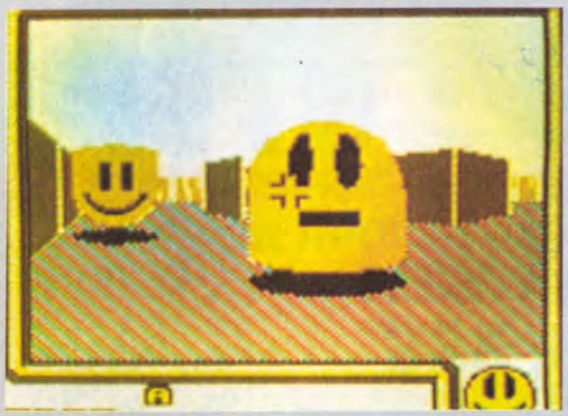
• Σολωμού & Μπόταση 7 - Αθήνα τηλ.: 3644695 - 3636550
• Χαϊμαντά 34 - Χαλάνδρι, τηλ.: 6846158 - 6846810

CONSOLE NEWS

ΦΑΤΣΟΥΛΕΣ ΣΕ ΔΡΑΣΗ

Ένα παλιό game ξαναζεί και διασκεδάζει

Ηταν ένα παλιό game (4-5 χρόνια πριν, αν θυμάμαι καλά), το οποίο κυκλοφόρησε για τους Atari ST. Το παιχνίδι δεν ήταν ιδιαίτερα εντυπωσιακό, αλλά είχε μια πρωτοτυπία: μπορούσε να παιχτεί από πολλούς παίκτες συγχρόνως, οι οποίοι θα έπρεπε να συνδέσουν το ST τους με τη βοήθεια του MIDI port. Το παιχνίδι, αν το θυμηθήκατε, είναι το MIDI Maze. Δυστυχώς, οι φίλοι του ST δεν έδειξαν και τόσο πρόθυμοι να κουβαλήσουν τα μηχανήματά τους και να βρουν συμπαίκτες. Έτσι, το παιχνίδι "έπεσε σε μαρασμό", γιατί, εκτός από αυτό το ατού, δεν είχε τίποτε άλλο να επιδείξει στο gameplay. Όμως, φαίνεται ότι ήρθε η ώρα να ξαναζήσει, και μάλιστα σε ένα μηχάνημα



που φαίνεται να του ταιριάζει γάντι. Το Gameboy λοιπόν θα γεμίσει σε λίγο καιρό από λαβυρίνθους, στους οποίους θα τρέχουν τεράστιες στρογγυλές φατσούλες. Τέσσερις από αυτές θα είναι ζωντανές, είναι οι συμπαίκτες σας μέσω του multilink. Αν στρίψετε απότομα και βρεθείτε αντιμέτωπος με ένα φίλο σας, είναι θέμα αντανακλαστικών και ταχύτητας, αν θα βρεθείτε εσείς ή αυτός έξω από το παιχνίδι. Ο τίτλος του game άλλαξε και λέγεται τώρα Faceball 2000, τα γραφικά όμως έμειναν τα ίδια και δείχνουν πολύ καλά στην κονσόλα. Όσο για το gameplay, δεν έχουμε απλά την επιλογή "ένας εναντίον όλων", αλλά μπορείτε να παίξετε σε ομάδες. Αν και το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα και για τη Super Famicom (ή Super NES στην Αμερική), μόνο στο Gameboy θα γίνει hit. Έπειτα από αυτά, το αγαπάς ή δεν το αγαπάς το άτιμο (έστω και ασπρόμαυρο);

Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΕΓΧΡΩΜΟΥ GAMEBOY

Τα μυστικά "φορητά" σχέδια της Nintendo

Αν και το Gameboy δεν πήγε καθόλου, μα καθόλου, άσχημα σε πωλήσεις (μερικά εκατομμύρια μόνο στην Αμερική), ο σκληρός ανταγωνισμός των υπόλοιπων έγχρωμων φορητών παιχνιδομηχανών αναγκάζουν τη Nintendo να ετοιμάζει τη δεύτερη παιχνιδομηχανή της.

Το νεότερο Gameboy θα είναι βελτιωμένο στον τομέα που υστερεί, δηλαδή στα γραφικά και το μέγεθος της οθόνης. Κάτι πήραν τ' αυτιά μας για δυο νέα μοντέλα, αντί για ένα, από τα οποία το πρώτο θα είναι το γνωστό μας μηχάνημα αλλά με μεγαλύτερη οθόνη, ενώ το δεύτερο θα είναι έγχρωμο. Το γιατί δεν γίνονται και τα δυο μαζί έχει να κάνει με τη διάρκεια ζωής των μπαταριών. Η Nintendo δείχνει να μην δέχεται να κυκλοφορήσει μια έγχρωμη φορητή κονσόλα που δεν θα διαρκεί τουλάχιστον δέκα ώρες με το ίδιο σετ των τεσσάρων μπαταριών, στόχος πραγματικά πολύ φιλόδοξος, αν σκεφτεί κανείς ότι τα υπόλοιπα φορητά μηχανήματα χρησιμοποιούν έξι μπαταρίες και διαρκούν μόνο λίγες ώρες.

Για να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα της "αχόρταγης" σε ενέργεια έγχρωμης οθόνης υγρών κρυστάλλων, οι υπεύθυνοι της εταιρίας σκέφτονται να ενσωματώσουν ηλιακές κυψέλες που θα βοηθούν λίγο την κατάσταση.

Στο σημείο αυτό η Nintendo περιμένει βοήθεια από τη Sharp, με την οποία συνεργάστηκαν στην παραγωγή της οθόνης και του monitor για το Super Famicom. Λέτε να τα καταφέρουν; Αμήν!

ΔΕΚΑ GAMEBOY ΓΙΑ ΔΕΚΑ ΤΥΧΕΡΟΥΣ

Η κλήρωση των δώρων

Όλα έγιναν με την πρέπουσα επισημότητα. Ο συμβολαιογράφος κύριος Μουσο-γιάννης ήταν εκεί, ο αρχισυντάκτης εκεί, όπως επίσης και οι κ.κ. Λεκόπουλος, Παυλής και Δεβελέγκας. Τόπος της κλήρωσης το OMNI Shop, τις πρωινές ώρες του Σαββάτου 9 Νοεμβρίου 1991. Τα ονόματα πολλά, τα Gameboy δέκα. Η θεά τύχη γέλασε ψηφιακά στους παρακάτω αναγνώστες μας:

1) Βουτσκίδη Παναγιώτη από την Κοζάνη,
2) Ιωαννίδη Δημήτρη από τον Πειραιά,
3) Κεφαλέα Σταύρο από τη Λάρισα,
4) Λαουδίκο Πέτρο από τη Ρόδο,
5) Μανταγάρη Σπύρο από την Αθήνα,
6) Μπινιχάκη Μανώλη από την Αθήνα,
7) Πετρίδη Νίκο από τη Ρόδο,
8) Σαγρή Βασίλη από το Ηράκλειο,
9) Σαραφίδη Γιάννη από την Αθήνα και
10) Ταλιόπουλο Πέτρο από τη Θεσσαλονίκη.

Οι ανωτέρω κύριοι μπορούν να θεωρούν τους εαυτούς τους κατόχους μιας φορητής παιχνιδομηχανής της Nintendo, που θα παραλάβουν από το OMNI SHOP (Σουλτάνη 17, τηλ. 3601764).



CONSOLE NEWS

ΑΠΟ MASTER SYSTEM ΣΕ GAME GEAR

Μια μικρή έκπληξη που χωρά πολλά games

Επιβεβαιώθηκαν οι φήμες που έλεγαν ότι κάπου στη μακρινή Άπω Ανατολή υπάρχει και κυκλοφορεί ένα μικρό gadget που επιτρέπει στο Game Gear να δέχεται και να παίζει cartridges για τη Sega Master System. Απίθανο; Καθόλου. Τα δυο μηχανήματα είναι σχεδόν όμοια σε προδιαγραφές hardware, οπότε δεν έχουμε λόγους να μην πιστέψουμε την είδηση.

Το συστηματάκι είναι κάτι παρόμοιο με εκείνο που βγήκε για το Megadrive και η τιμή του στο εξωτερικό είναι περίπου 35 λίρες.

Όπως και να 'χει το πράγμα, θα δώσει σίγουρα μεγάλη ώθηση στους τίτλους software του φορητού, μια και οι τίτλοι της Master System κάθε άλλο παρά άγνωστοι και λίγοι είναι. Αφήστε το γεγονός ότι θα μπορείτε να περάσετε κατευθείαν τις κάρτες σας στο Game Gear, αν είστε ήδη κάτοχος της επιτραπέζιας κονσόλας. Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι η κίνηση της Sega προλαβαίνει και τις αντίστοιχες κινήσεις της Nintendo, η οποία εδώ δείχνει να έχει κάνει μάλλον λάθος.

Μέσα στο Super Famicom, βλέπετε, υπάρχουν όλα τα απαραίτητα κυκλώματα για να λειτουργήσουν τα cartridges του NES και το μόνο που χρειάζεται είναι ένα απλό adaptor, για να γίνουν συμβατές οι υποδοχές των pins.

Ωστόσο, η Nintendo δήλωσε ότι δεν πρόκειται να κατασκευάσει κάτι τέτοιο, υποστηρίζοντας ότι δεν αξίζει τον κόπο και αφήνοντας στο παράπονο όλους τους χρήστες της NES που θα μπορούσαν να παρηγορηθούν με τα παλιά τους games μέχρι να βγουν προγράμματα για τη νέα κονσόλα.

Μια κι ήρθαν έτσι τα πράγματα, λέτε κάποια στιγμή να δούμε και το μετατροπέα από Megadrive σε Game Gear; Καλά, καλά, μια κουβέντα είπαμε...

ΦΛΙΠΠΕΡ ΑΛΛΑ ΚΑΙ COIN-OP

Ένα νέο όνομα με πλούσια ιστορία και πολλά games

Η πρώτη της "παρθενική" είσοδος στον κόσμο των coin-ops ήταν θριαμβευτική. Το coin-op show AMOA του Las Vegas υποδέχτηκε με ενθουσιασμό μια πολύ μεγάλη εταιρία που βρισκόταν εδώ και αρκετό καιρό κοντά μας, αλλά χωρίς να ασχολείται με computer games. Μιλάμε για τη Williams, μια εταιρία που ειδικευόταν στα παιχνίδια της μαγικής σιδερένιας μπάλας, τα φλίπερ. Τα φλίπερ του σήμερα δεν έχουν καμιά σχέση με τα φλίπερ του χτες. Αν ανοίξει κανείς ένα τέτοιο μηχάνημα μένει, έκπληκτος με το hardware που υπάρχει κρυμμένο. Hardware που θα μπορούσε πολύ εύκολα να μεταμορφωθεί σε μια πρώτης τάξεως παιχνιδομηχανή. Αυτό ακριβώς έκανε η Williams. Ένα coin-op τελευταίας τεχνολογίας εμφανίστηκε με το λογότυπό της, φιλοξενώντας ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από την τελευταία ταινία του "Άρνι" Terminator 2: Judgement Day. Το software δημιουργήθηκε από τους προγραμματιστές που μας έδωσαν το Narc και θα είναι τύπου Operation Wolf. Όμως όλα αυτά δεν είναι τόσο σημαντικά, όσο η προετοιμασία. Τα γραφικά δεν είναι μόνο ψηφιοποιημένες εικόνες, αλλά ειδικές σκηνές που μαγνητοσκόπησε το προσωπικό της Williams από την ταινία, κάτι που δεν έχει κάνει ποτέ εταιρία software μέχρι τώρα. Όσο για το gameplay, έχει εγκριθεί από τον ίδιο τον Σβαρτσενέγκερ! Προβλέπεται να γίνει χαμός.



GAMES CENTER ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τα καταστήματα με επιδείξεις, διαγωνισμούς και happenings με θέμα τις παιχνιδομηχανές αρχίζουν και γίνονται πραγματικότητα στην Ελλάδα. Όπως θα καταλάβατε, δεν μιλάμε για ένα απλό κατάστημα πώλησης games consoles, αλλά για κάτι πέρα από αυτό. Μπορείτε να παίξετε, να συμμετάσχετε σε τουρνουά, διαγωνισμούς, ψηφοφορίες για το TOP TEN των τίτλων της παιχνιδομηχανής σας και γενικά να νιώσετε έντονα το συναίσθημα ότι η ηλεκτρονική ψυχαγωγία είναι τρόπος ζωής.

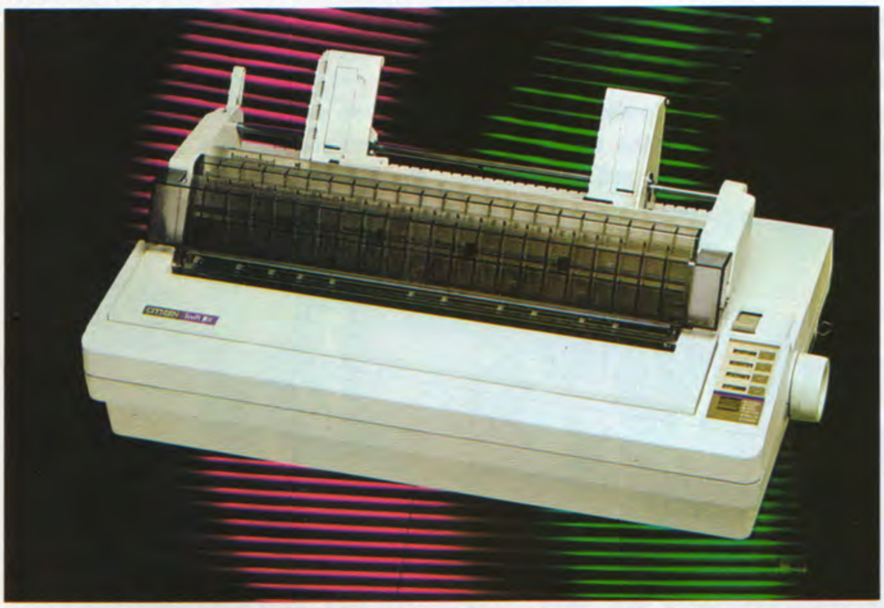
Τα καταστήματα ΚΟΚΚΩΝΗ κάνουν ακριβώς αυτό. Στο Χαλάνδρι, στη Λεωφόρο Κηφισίας 264, υπάρχει ένας χώρος γεμάτος από NES και GameBoy, με 5 displays επίδειξης και δεκάδες μόνιμους θαμώνες που βρίσκουν πάντα χρόνο μετά το σχολείο για ένα σκορ "στα γρήγορα". Να θυμάστε ότι το κατάστημα κάνει το δεύτερό του τουρνουά GameBoy την περίοδο των Χριστουγέννων. Συμμετοχές γίνονται δεκτές στα τηλέφωνα 6871491 και 6834708. Τι λέτε, πάμε;

COMPUTER NEWS

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΗΣ CITIZEN ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ

Upgrade σε ένα best seller

Η δυναμική πορεία της Citizen στην Ευρώπη την έχει φέρει τελευταία στην κορυφή. Τα προϊόντα της ακολουθούν αυστηρότατες προδιαγραφές και δεν είναι τυχαία τα βραβεία που δέχτηκαν αρκετά από αυτά. Ένα μοντέλο που ανήκει σε αυτή την τελευταία κατηγορία είναι και ο 9-πινος εκτυπωτής Swift 9, ο οποίος πολύ πρόσφατα έγινε upgrade και μετονομάστηκε Swift 9x. Το ερώτημα βέβαια είναι κατά πόσο ένα best seller μπορεί



να γίνει upgrade. Κατ' αρχάς, λοιπόν ο 9x είναι εκτυπωτής των 136 στηλών και λειτουργεί στη μέγιστη ταχύτητα των 213 cps. Ο χαρακτηρισμός "μέγιστη" σημαίνει ότι σε draft mode η ταχύτητα πέφτει και κυμαίνεται κατά μέσο όρο στα 160 cps, τα οποία ωστόσο δεν είναι καθόλου άσχημα. Σε NLQ mode η ταχύτητα πέφτει ακόμη περισσότερο και φτάνει στα 40 cps, επίδοση που θα μπορούσε σίγουρα να είναι μεγαλύτερη για να ξεχωρίσει από τα ανταγωνιστικά μοντέλα. Σημαντική πάντως δουλειά έχει γίνει στην καταπολέμηση του θορύβου, ο οποίος ακόμη και στη μέγιστη ταχύτητα δεν ξεπερνά τα 51 db. Επίσης, το νέο μοντέλο διατηρεί την παράδοση του προγόνου του όσον αφορά την άψογη ποιότητα εκτύπωσης σε NLQ mode. Σε γραφικά η ανάλυση φτάνει στα 240 dpi, ενώ περιλαμβάνεται Epson και IBM emulation. Η Citizen όμως δεν σταματά εκεί και σχεδιάζει ήδη τους δικούς της printer drivers για δημοφιλή προγράμματα, όπως το Windows 3. Ο εκτυπωτής συνδέεται μέσω παράλληλης θύρας, ενώ προαιρετικά μπορείτε να αγοράσετε σειριακό interface. Συγχρόνως κυκλοφορεί ένα ειδικό κιτ εφτά χρωμάτων για έγχρωμες εκτυπώσεις. Τα fonts που περιλαμβάνονται στη μνήμη του 9x (CTZ Courier, CTZ Roman, CTZ Sanserif) μπορούν να ελεγχθούν μέσα από το control panel. Αξίζει να σημειώσουμε ότι το δεύτερο IBM σετ περιλαμβάνει όλους τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Όλα αυτά τα πλεονεκτήματα δεν μπορούν να μείνουν απαρατήρητα από οποιονδήποτε υποψήφιο αγοραστή, γι' αυτό και καλό θα ήταν να σας πούμε ότι η αντιπροσωπία της Citizen είναι η AMY, Ασκληπιού 151, τηλ.: 6433883.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ

Η Amiga τα κάνει όλα

Πίσω από την κυκλοφορία του θαυμάσιου Vista Pro, και σε απόσταση αναπνοής, ακολουθεί ένα ακόμη πρόγραμμα "δημιουργίας τοπίων", το οποίο εμφανίστηκε πριν από λίγες ημέρες. Το όνομά του είναι Scenery Generator και η κατασκευάστρια εταιρία είναι η Natural Graphics.

Το πρόγραμμα δεν είναι τίποτε άλλο από ένα σχεδιαστικό πακέτο με ειδική αποστολή: Να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε τα δικά σας τοπία και σκηνικά, ενσωματώνοντας και μερικές δυνατότητες για animation. Ειδικά το Scenery Generator προχωρά πιο πέρα από τα προγράμματα της κατηγορίας του, μια και τα τοπία που παράγονται είναι πολύ λεπτομερή και μπορείτε να προσθέσετε ακόμη και σύννεφα.

Ωστόσο, η μεγάλη δύναμη του προγράμματος κρύβεται στον τομέα του animation. Αντίθετα με το Vista Pro, όπου το animation είναι απλά μια αναπαραγωγή κάποιων καρέ, στο Scenery Generator οι εικόνες μπορούν να δημιουργηθούν, να γίνουν αντικείμενο επεξεργασίας και να τελειοποιηθούν σε low resolution mode προτού φτάσουμε στη διαδικασία animation, όπου καταναλώνεται χρόνος και μνήμη. Τα άσχημα νέα; Χρειάζεστε οπωσδήποτε έναν 68020 και τουλάχιστον 2 MB μνήμης. Ναι, αλλά σκεφτείτε τι background graphics θα έχει το παιχνίδι που σκέφτεστε να κάνετε!



COMPUTER NEWS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ BY ATARI

Το Pagestream 2.1 και τι ακριβώς κάνει

Τον τελευταίο καιρό τα ξένα περιοδικά που ασχολούνται με ST έχουν μια διαφήμιση με πολύ περίεργο τίτλο. Έναν τίτλο που μοιάζει μάλλον σαν ιεροσυλία. "Πού είναι ο Mac;" γράφει το κύριο slogan, στα πρότυπα του "Πού είναι η μπάλα;" που ακούγεται και στα ελληνικά γήπεδα. Όλα υπονοούν ότι ο Macintosh της Apple έχει εγκαταλείψει το γήπεδο. Κουβέντα βαριά, ειδικά όταν το γήπεδο αυτό είναι το δικό του, δηλαδή ο τομέας του DTP.

Η διαφήμιση αυτή αναφέρεται στο τελευταίο πρόγραμμα της Soft-Logic, το Pagestream 2. Ένα DTP πακέτο ισχυρότατο και πολύ φιλικό, το οποίο τον τελευταίο καιρό εμφανίστηκε ανανεωμένο. Το κύριο πλεονέκτημα του πακέτου, στο οποίο η διαφήμιση δίνει το βάρος της, είναι η ευκολία χρήσης πλήθους από fonts διαφορετικού format. Το πρόγραμμα επιτρέπει στο χρήστη να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε γραμματοσειρά τύπου Postscript για συμβατούς, την οποία μπορεί κιόλας να τυπώσει, σε εκτυπωτές όλων των ειδών (dot matrix, Inkjet, HP ή Atari Laser). Συγχρόνως, ενσωματώνει ένα ειδικό σύστημα σμίκρυνσης και μεγέθυνσης



των fonts, παρόμοιο με το Adobe Type Manager των Mac. Το σύστημα αυτό επιτρέπει στο χρήστη να βλέπει τα fonts στην οθόνη χωρίς παραμόρφωση, έστω κι αν ακόμη έχουν μέγεθος 72 και η σελίδα έχει περιστραφεί. Επίσης, το πρόγραμμα είναι τρομερά ευέλικτο, όσον αφορά τα διαθέσιμα picture formats που μπορεί να διαβάσει και να ενσωματώσει στη σελίδα σας, ανεξάρτητα αν είναι από scanner, κάρτα με 16 εκατομμύρια χρώματα, bitmap ή greyscale (IMG, TIFF, GEM, MacPaint, EPS, Degas, NEO, TNY, IFF κ.λπ.). Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε και τη συμβατότητα με τα νέα μέλη της σειράς ST, τα STE, Mega STE και TT. Μπορεί τελικά η διαφήμιση να ήταν κάπως υπερβολική, αλλά το πρόγραμμα αξίζει τον κόπο έτσι κι αλλιώς...

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ELITE 2!

Διαπλανητικοί έμποροι ετοιμαστείτε!

Κάλλιο αργά, παρά ποτέ. Εμείς δεν πετάξαμε ποτέ το Cobra μας, δεν αφήσαμε ποτέ το τρισδιάστατο πηδάλιο, δεν πάψαμε ποτέ να θυμόμαστε τα Thargoids. Και να που το θαύμα έγινε. Το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, το game-μύθος που άκουγε στο όνομα Elite, ήταν το μόνο μέχρι τώρα που δεν είχε κάποια συνέχεια. Όμως, εν έτει 1984, οκτώ περίπου χρόνια μετά, το Elite ξαναχτυπά, τόσο σε ένα "ριμέικ" της πρωτότυπης έκδοσης, όσο και σαν "Elite 2". Και τα δύο games έχουν τρομερό ενδιαφέρον, καθένα για τους δικούς του λόγους. Βλέπετε η έκδοση του πρώτου Elite θα κυκλοφορήσει τώρα και για τον Acorn Archimedes. Το παιχνίδι έχει βελτιωθεί σε όλους τους τομείς. Υπάρχουν ψηφιοποιημένοι ήχοι, τρισδιάστατα γραφικά με animation 25 καρέ ανά δευτερόλεπτο και εχθρικά σκάφη που πετούν σε σχηματισμούς των 50 (!) για ακόμη δυσκολότερη αντιμετώπιση. Κάθε αστρική βάση έχει δικούς της κανονισμούς και χαρακτηριστικά, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να λάβετε μέρος σε πολύ περισσότερες "ειδικές" αποστολές. Οι φίλοι και οπαδοί του μικρού της Acorn θα το ευχαριστηθούν σίγουρα. Συγχρόνως όμως ο προγραμματιστής του πρώτου Elite, ο Dave Braben, δουλεύει ήδη εδώ και τρία χρόνια το Elite 2. Η νέα έκδοση θα περιλαμβάνει πλήθος από βελτιώσεις στα γραφικά και στο gameplay, ενώ θα σας επιτρέπει να εξερευνήσετε και την επιφάνεια κάθε πλανήτη που πλησιάζετε. Το πρώτο format που θα κυκλοφορήσει μάλλον θα είναι για PCs, ενώ η Konami που συνεργάζεται στο marketing βλέπει πρώτες τις εκδόσεις για Super Famicom και CD-ROM. Πάντως, η συμφωνία προβλέπει ακόμη μια ειδική έκδοση για coin-ops και για την 8-μπιτη Nintendo. Ειδικά για την τελευταία είναι υπεύθυνος ο ίδιος ο Braben από την αρχή μέχρι το τέλος. Φουλάρετε μηχανές κι ετοιμαστείτε για hyperjump!



ΤΟ ΦΩΤΕΙΝΟ ΣΤΥΛΟ ΤΟΥ C-64

Ένα lightpen με καλλιτεχνική φλέβα

Όλα τα είχε κατά καιρούς ο Commodore 64. Όμως, ένα περιφερειακό δεν έδειχνε να τον προτιμά, το light pen. Μάλιστα, για να είμαστε πιο ακριβείς, μόνο μια εταιρία, η Trojan, είχε κυκλοφορήσει ένα τέτοιο μοντέλο πριν από καιρό. Από τότε δεν είχαμε κανένα άλλο μοντέλο, γεγονός αρκετά παράξενο, αν σκεφτούμε ότι το hardware του C-64 είναι ειδικά σχεδιασμένο για να διευκολύνει τη συνεργασία με τέτοιου είδους περιφερειακά. Ωστόσο, η εταιρία έδειξε να ξαναθυμάται την περίπτωση και, πριν από λίγο καιρό, έφερε στην κυκλοφορία ένα νέο μοντέλο light pen με βελτιωμένες δυνατότητες. Το περιφερειακό συνοδεύεται και από το κατάλληλο πρόγραμμα ζωγραφικής που εκμεταλλεύεται τη λειτουργία του, το Pen-Master. Το περιφερειακό είναι αρκετά καλό και δείχνει να έχει πολύ καλή απόκριση στις εντολές του προγράμματος, σε αντίθεση με παλαιότερα μοντέλα για άλλους 8-μπιτους υπολογιστές. Η τιμή δεν έχει γίνει ακόμη γνωστή. Πόσο άραγε να κοστίζει το φωτεινό μελάνι;

ΗΧΟΣ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

Και μάλιστα σε... PC!

Ακόμη εκείνο το "μπιπ μπιπ"; Δεν έχουν μετακομίσει τ' αυτιά σας; Πάρτε μια κάρτα ήχου να τελειώνετε μια και καλή με εκείνο το αίσχος που η IBM λέει μεγαφωνάκι ήχου! Και μάλιστα, για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, πάρτε μια από τις νέες κάρτες ήχου που κυκλοφορούν ήδη στις Ηνωμένες Πολιτείες και θα περάσουν σύντομα τον Ατλαντικό. Δεν μιλάμε μόνο για την AdLib Gold, η οποία θα κάνει σίγουρα πάταγο με τις δυνατότητές της, αλλά και για νέα μοντέλα με αξιώσεις. Ένα από αυτά είναι το SoundMaster II, η νέα ενισχυμένη έκδοση της παλαιότερης κάρτας από την αμερικανική Covox. Το σύστημα προσφέρει πλήρη συμβατότητα με την κάρτα AdLib, ώστε να μην έχετε προβλήματα στο games installation και συγχρόνως:

α) Ενσωματώνει DMA digitiser με πολύ υψηλή συχνότητα δειγματοληψίας για ημιεπαγγελματική χρήση και απόδοση.

β) MIDI interface για να κάνετε κι εσείς ό,τι κάνει κι εκείνος ο Atar ST.



γ) Παρέχει υποστήριξη για τοποθέτηση εξωτερικών ηχείων, δηλαδή ενισχυτή με ρυθμιστικό volume επάνω στην πλακέτα και, τέλος δ) συνοδεύεται από το απαραίτητο software αναγνώρισης φωνής. Μαζί με την κάρτα οι αγοραστές θα παίρνουν μαζί στο πακέτο τα καλώδια για τη σύνδεση του MIDI interface, ηχεία, ειδικό editor ήχων, software για κατευθείαν αποθήκευση ήχων στο δίσκο, πρόγραμμα αναγνώρισης φωνής και το PC Lyra, ένα απλό πρόγραμμα δημιουργίας μουσικής. Όλα αυτά θα πρέπει να σας κρατήσουν απασχολημένο για αρκετό καιρό κι ίσως να αξίζουν οι 180 λίρες της τιμής. Φυσικά, δεν λέμε τι έχει να γίνει αν συνδέσετε το PC με το στερεοφωνικό σας και τρέξετε το Space Quest...

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ

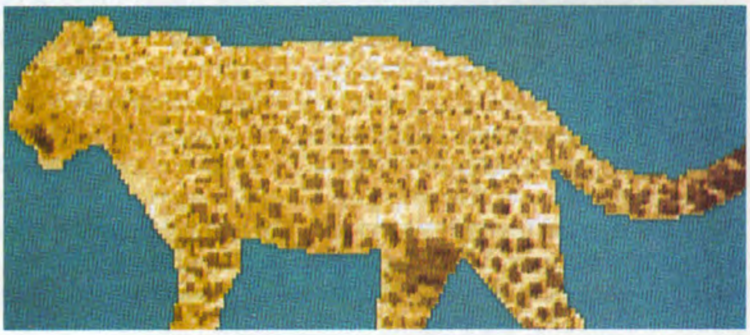
Ζωντανή χλωρίδα και πανίδα στην Amiga

Όσοι φίλοι των εικόνων clip-art (ξέρετε, εκείνες οι καλοσχεδιασμένες εικόνες που μαζεύετε χωρίς λόγο) θα ενθουσιαστούν όταν μάθουν ότι η RGB Studios κυκλοφόρησε δυο νέες δισκέτες γεμάτες με υλικό. Τα ονόματά τους είναι Real Things Sealife και Real Things Safari και έρχονται να προστεθούν στην πολύ καλή συλλογή Real Life της ίδιας εταιρίας.

Για όσους δεν ξέρουν τίποτε σχετικά, θα πρέπει να πούμε ότι οι δισκέτες αυτές δεν περιέχουν απλές εικόνες, αλλά ολόκληρες σειρές animation για χρήση μέσα από το Deluxe Paint.

Το αποτέλεσμα είναι υπεράνω κάθε προσδοκίας, μια και τα sprites και το background είναι προσεγμένα και η κίνηση άψογη. Όλα τα ζώα που φιλοξενούνται στο πακέτο κινούνται και τρέχουν με εκπληκτική φυσικότητα, γεγονός που δείχνει την πολύ καλή δουλειά των προγραμματιστών-animators.

Κάθε πακέτο συνοδεύεται από οδηγίες για το πώς θα "ζωντανέψετε" κάθε ξεχωριστό ζώο στην οθόνη, κάθε δισκέτα δε περιέχει περίπου 20 διαφορετικά ζώα. Για παράδειγμα, η δισκέτα Safari περιέχει λεοπαρδάλεις, ζέβρες, λιοντάρια και τίγρεις, ενώ η Sealife έχει καρχαρίες διαφόρων ειδών και πολλά τροπικά ψάρια. Τα ζώα είναι αποθηκευμένα σε παλέτες των 8 ή των 16 χρωμάτων, έτσι ώστε να συμπεριληφθούν στα δικά σας animations μέσω του DPaint. Τι περιμένετε λοιπόν να γράψετε εκείνο το game που λέγατε;



COMPUTER NEWS

ΕΝΑ DRIVE ΠΟΥ ΞΕΡΕΙ ΤΑ ΒΑΣΑΝΑ ΣΑΣ

Σώζει, αποθηκεύει, αλλά και φροντίζει

Μόλις τον περασμένο μήνα σάς είχαμε μιλήσει από αυτήν εδώ τη στήλη σχετικά με ένα πολύ έξυπνο drive για την Amiga, το οποίο όχι μόνο έσωζε και αποθήκευε (και μάλιστα με πολύ αθόρυβο τρόπο), αλλά είχε κυκλώματα hardware copy και έπαιρνε προφυλάξεις για virus.

Προς πολύ μεγάλη μας ευχαρίστηση, είδαμε το αντίστοιχο μοντέλο να κυκλοφορεί και για τα Atari ST, γεγονός ιδιαίτερα δελεαστικό για όσους (και είναι αρκετοί) ενδιαφέρονται για ένα δεύτερο drive. Το PC720B της Power Computing περιέχει το πολύ καλό αντιγραφικό Blitz Turbo, το οποίο αναγνωρίζει τόσο ST όσο και PC format. Επίσης, περιέχει το virus blocker.

Όμως, έχει κάτι ακόμη σε σύγκριση με το Amiga μοντέλο. Επιτρέπει στο εξωτερικό drive να γίνει boot drive με το πάτημα ενός διακόπτη!

Έτσι, αν το εσωτερικό σας drive είναι single sided, μπορείτε να κάνετε boot από double sided drive χωρίς να ανοίγετε τον υπολογιστή σας και να κάνετε αλλαγές στην εσωτερική μονάδα. Η τιμή του είναι μόλις 65 λίρες, τιμή "συμβολική" θα λέγαμε για όλες αυτές τις δυνατότητες.

Η ΕΛΛΑΔΑ ΠΑΙΖΕΙ KICK OFF

Τα ταλέντα κερδίζουν

Ο πανελλήνιος διαγωνισμός KICK OFF που οργάνωσε η MUSICLAND μπαίνει στην τελική του φάση. Μέσα στο δεύτερο δεκαπενθήμερο του Δεκέμβρη θα γνωστοποιηθούν τα ονόματα των τριών καλύτερων παικτών της Ελλάδας. Ο διαγωνισμός που ξεκίνησε τον Οκτώβρη είχε πάρα πολλές συμμετοχές, ενώ επικράτησε άριστο αθλητικό πνεύμα μεταξύ των διαγωνιζόμενων, οι οποίοι έπαιξαν κατά περιοχές τους προκριματικούς. Ο νικητής του κάθε ομίλου θα έρθει στην Αθήνα, για τους τελικούς αγώνες, απ' τους οποίους θα αναδειχθούν και οι μεγάλοι νικητές, που θα κερδίσουν πολλά πλούσια δώρα. Ας τους ευχηθούμε καλά γκολ, λοιπόν!

ΟΠΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΜΝΗΜΗ

Ένα ακόμη ιαπωνικό βήμα μπροστά

Η NTT μάς έχει καταπλήξει πολλές φορές μέχρι τώρα. Οι οπτικές δισκέτες και οι κάρτες μνήμης οφείλουν την ύπαρξή τους κατά ένα μεγάλο μέρος σε αυτήν. Όμως, η NTT δεν στέκεται μόνο εκεί. Η κυκλοφορία των οπτικών καρτών μνήμης δείχνει τα σχέδιά της για το μέλλον.

Η οπτική κάρτα είναι ένα πραγματικά επαναστατικό προϊόν και περιλαμβάνει ένα "στρώμα" οπτικής μνήμης RAM μαζί με ολοκληρωμένα κυκλώματα σαν αυτά που χρησιμοποιούνται σαν μέσο αποθήκευσης για φορητά organisers όπως το Sharp IQ. Το IC κύκλωμα περιέχει την κεντρική μονάδα επεξεργασίας και 0,8 MB μνήμης, ενώ το κυρίως οπτικό στρώμα είναι στην πραγματικότητα 1 MB μνήμης.

Εκτός από απλούς χαρακτήρες κειμένου, στις κάρτες αυτές μπορούν να αποθηκευτούν γραφικά και δεδομένα εικόνας, τα οποία ωστόσο δεν μπορούν προς το παρόν να διαγραφούν.

Μέχρι στιγμής κανείς δεν έχει ακόμη χρησιμοποιήσει το νέο προϊόν, αλλά το ενδιαφέρον φάνηκε σε όλες τις εκθέσεις υψηλής τεχνολογίας. Δεν μένει παρά να δούμε τη συνέχεια μετά από λίγο καιρό.

ΞΑΝΑΠΑΙΞ' ΤΟ, SAM

Sam αντί για Spectrum

Η Lerm Software είναι μια από τις εταιρίες "μικρού βεληνεκούς". Όμως, έχει μέχρι τώρα στο ενεργητικό της μια πολύ έξυπνη κίνηση: το Spectrum emulator για το SAM Coupe. Η Lerm αποφάσισε ότι πρέπει να αναβαθμίσει το emulator, κυκλοφορώντας πρόσφατα την τελευταία του έκδοση. Το SAMTAPE 4 μπορεί τώρα να λειτουργήσει και με παιχνίδια που μεταφέρθηκαν χρησιμοποιώντας το σύστημα Messager. Για όσους δεν ξέρουν τι εστί Messager, πρόκειται για μια συσκευή που έχει την ικανότητα να μεταφέρει αυτούσια και τα 64 K ενός Spectrum (RAM+ROM) στον SAM. Το πρόγραμμα κατόπιν παίρνει τα αρχεία αυτά και τα μετατρέπει σε αρχεία που μπορούν να διαβαστούν από το SAMTAPE 4, ενώ συγχρόνως τα συμπιέζει μέχρι και 50 τοις εκατό. Αφού γίνουν όλα αυτά, οι χρήστες των Coype μπορούν να κάνουν όσα POKES θέλουν. Κανένα πρόγραμμα δεν φαίνεται να γλιτώνει και σίγουρα ο SAM θα σηκώσει πια επάξια στους ώμους του την κληρονομιά της Sinclair για τη νέα δεκαετία. In Sinclair (and SAM) we trust!

TERRA INFORMATICA

ΗΧΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ

Οι Doors όπως δεν ακούστηκαν ποτέ πριν

Η ψηφιακή τεχνολογία βρίσκεται πια παντού και συνεχίζει να εξαπλώνεται με τον ίδιο ρυθμό που εξαπλώνονταν και τα micro-chips στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας. Το τελευταίο κάστρο που πολιορκήθηκε και τελικά έπεσε ήταν οι κινηματογραφικές αίθουσες, παρά τη σθεναρή αντίσταση που πρόβαλε το σύστημα Dolby stereo. Έτσι, ορισμένες προνομιούχες βρετανικές αίθουσες θα προβάλλουν τα φιλμ με το νέο σύστημα αναπαραγωγής ήχου της Kodak. Το σύστημα ονομάζεται Cinema Digital Sound (CDS) και δεν είναι τίποτε παραπάνω από αυτό που λέει. Έξι κανάλια ήχου θα είναι υπεύθυνα για να μην υπάρξει καμιά απώλεια ποιότητας από την ψηφιακή ηχογράφηση. Ειδικά το έκτο κανάλι αναλαμβάνει να παράγει μπάσο και ηχητικά εφέ με τρομερή ένταση προς όλες τις διευθύνσεις, φτάνοντας το ανθρώπινο αυτί στα όριά του.

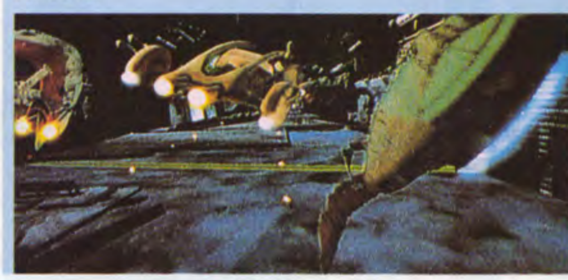
Οι θεατές θα ζουν συνεχείς ψευδαισθήσεις, νομίζοντας ότι η ταινία τούς "περικυκλώνει". Η αρχή έγινε φυσικά με τη μουσική ταινία-αφιέρωμα στους Doors. Το CDS βρίσκεται στις καλύτερες στιγμές του. Η μουσική του soundtrack ψηφιοποιήθηκε με laser κατευθείαν επάνω στο σελιλόιντ και το αποτέλεσμα είναι τόσο ρεαλιστικό, που οι θεατές ένιωθαν τον Jim Morrison να "πετάγεται" από πίσω τους και να τρέχει προς τη σκηνή. Σειρά έχει ο "Εξολοθρευτής 2", που ηχογραφήθηκε ειδικά για να εκμεταλλευτεί τη νέα τεχνολογία. Φυσικά, μην περιμένετε το CDS να έρθει σύντομα και στη χώρα μας. Το σινεμά της περιοχής σας θα πρέπει να ξοδέψει περίπου 15.000 λίρες και περίπου δυο ημέρες για την εγκατάσταση των μηχανημάτων. Έτσι προς το παρόν, σάς μένουν το Λονδίνο, οι Βρυξέλλες και το Μόναχο για να σπάσετε το φράγμα της ακουστικής.



ΑΣΤΡΙΚΕΣ ΚΟΝΤΡΕΣ ΓΙΑ ΓΑΛΑΞΙΑΚΟΥΣ ΜΗΧΑΝΟΒΙΟΥΣ

Coin-ops για γερούς ιλίγγους

Όσοι από εσάς αγαπούν την επιστημονική φαντασία, θα έχουν δει σίγουρα την τριλογία "Πόλεμος των Άστρων" (τουλάχιστον μια φορά). Όσοι δε από εσάς αγαπούν συγχρόνως και τα δίτροχα, τότε θα θυμούνται με δέος τη σκηνή της καταδίωξης με τις εναέριες μοτοσικλέτες στην τρίτη και τελευταία ταινία. Η κάμερα έτρεχε με ιλιγγιώδη ταχύτητα μέσα στο δάσος, καθώς οι γαλαξιακοί μαχητές "τσίτωναν τα γκάζια" και άφηναν πίσω τους τους λαχανιασμένους στρατιώτες του Νταρθ Βέηντερ. Όμως, ο George Lucas δεν είναι από αυτούς που ξεχωρίζουν την πραγματικότητα από τη φαντασία. Μέσω της εταιρίας του, της LucasArts Entertainment Company, έστησε μια ειδική "πίστα" στο Τόκιο, όπου οι επίδοξοι μηχανόβιοι του υπερδιαστήματος μπορούν, πληρώνοντας περίπου 7 λίρες, να ζήσουν μια ανεπανάληπτη εμπειρία ενός αγώνα με ιπτάμενα οχήματα. Φυσικά, μιλάμε για computer graphics. Το μηχάνημα που δημιουργεί τις εικόνες λέγεται Star-Port 2045 και χρησιμοποιεί ένα είδος οπτικών εφέ, με την ονομασία 3D scope graphics, τα οποία αποτελούν "πατέντα" της βραβευμένης με Oscar εταιρίας του Lucas Industrial Light & Magic. Όσο για τον ήχο, παράγεται από ένα ακόμη επίτευγμα της ILM, το σύστημα THX, που αποτελεί τον ψηφιακό απόγονο του Dolby Surround.



ΚΟΥΤΣΟΜΠΟΛΙΑ...

Είδαμε, ακούσαμε, μας είπαν...

Χωρίς να αποτελούν ξεχωριστές ειδήσεις, είναι σίγουρα ενδιαφέροντα. Να λοιπόν τι πήρε τελευταία το αυτί μας:

- Έξι εκατομμύρια αντίγραφα έχει ήδη πουλήσει η Microsoft με το Windows 3.0. Τι άλλο θέλετε για να πειστείτε ότι το front-end λειτουργικό είναι πια καθεστώς; Ωστόσο, οι υπεύθυνοι της εταιρίας δεν είναι τόσο ευχαριστημένοι όσο θα 'πρεπε. Βλέπετε, τους απασχολεί πολύ, τελευταία, η συμφωνία μεταξύ IBM και Apple. Αν οι δυο εταιρίες τα βρουν σε όλους τους τομείς, τότε ένα νέο κοινό λειτουργικό σύστημα θα μπει αμέσως στα σκαριά, κάτι που δεν θα είναι φυσικά προς το συμφέρον της εταιρίας του Bill Gates που φαίνεται να μένει στο περιθώριο.

- "Εμείς (η Apple και η IBM) ανακαλύψαμε ότι μιλούμε κοινές γλώσσες, τόσο όσον αφορά τα χρήματα όσο και όσον αφορά τη Fortran και την C++". Αυτά είπε πριν από λίγο καιρό ο πρόεδρος της IBM Jack Kuehler και έκανε τη Microsoft να ανατριχιάσει. Έτσι, τα όνειρα όλων των χρηστών του κόσμου για έναν και μοναδικό υπολογιστή, που θα συνδυάζει τις γαλάζιες αποχρώσεις με το άρωμα ενός φρέσκου δαγκωμένου μήλου ίσως να γίνουν πολύ γρήγορα πραγματικότητα. Βέβαια, προτεραιότητα έχουν τα mainframes και τα workstations, αλλά κάποτε θα πάρουμε κι εμείς σειρά...

- "Τα multimedia δεν είναι πια τεχνολογία του μέλλοντος, βρίσκονται κοντά μας και βασίζονται στην Amiga". Λόγια του διευθυντή του τμήματος πωλήσεων της Commodore, Barry Thurston, ο οποίος φυσικά έδειξε να αγνοεί τους συναγωνιστές του, Apple και Acorn. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι το CDTV βρίσκεται ήδη στα μαγαζιά και τα πρώτα πακέτα software έρχονται. Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε την Philips και πολύ περισσότερο το συνεταίρο της, τη Sony. Πώς θα είναι άραγε το μέλλον έπειτα από λίγο καιρό;

TERRA INFORMATICA

ΟΙ ΕΥΛΟΓΗΜΕΝΕΣ ΥΠΟΡΟΥΤΙΝΕΣ

Τα video games του Παραδείσου

Τι άλλο θ' ακούσουμε; Μια πολύ περίεργη εταιρία με το όνομα Evangelsoft ήρθε να βάλει τους προγραμματιστές στο Θείο δρόμο, προκηρύσσοντας ένα διαγωνισμό, ο οποίος θα αναδείξει τους καλύτερους συγγραφείς χριστιανικού software για το 1991. Η εταιρία, η οποία σύμφωνα με τα λεγόμενά της δημιουργήθηκε για να διαδώσει το Λόγο του Θεού "μέσω χριστιανικών computer games για την εκκλησία και την οικογένεια", προσφέρει αξιόλογα χρηματικά ποσά για τα καλύτερα δείγματα "ευλογημένου κώδικα", για όλους τους δημοφιλείς υπολογιστές. Το θέμα έχει πάρει αρκετά μεγάλη διάσταση στη Βρετανία και αρκετοί τίτλοι είναι ήδη υποψήφιοι. Δεν υπάρχει περιορισμός, όσον αφορά την κατηγορία του παιχνιδιού, αν και τα shoot 'em ups



ή παιχνίδια όπως το Operation Wolf προβλέπεται να βρεθούν σε κάποια μειονεκτική θέση. Αν θέλετε κι εσείς να συμμετάσχετε, δεν έχετε παρά να ταχυδρομήσετε τις συμμετοχές σας στη διεύθυνση The Bible Software Competition, Evangeltrust. Κι ο Θεός ας βάλει το sprite του...

ΤΟ VIRUS ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΗ!

Virus art και βρεγμένα μπλουζάκια

"Δουλεύουμε με ιούς και ασταθή δίκτυα για να μολύνουμε θετικά δεδομένα τέχνης". Ό,τι καταλάβατε, καταλάβαμε. Τάδε έφσαν η οι καλλιτέχνες Jo και Bim, οι οποίοι αποφάσισαν να κάνουν τέχνη με τα computer virus. Η έμπνευσή τους είναι τα μολυσμένα με ιό αρχεία, ανεξάρτητα αν είναι γραφικά ή κείμενο. Το αποτέλεσμα είναι σχέδια και ειδικά διακοσμημένα μπλουζάκια, με κάτι που φαίνεται ότι είναι καταστραμμένα data. Τα T-shirts ονομάζονται Virus Attack shirts και απευθύνονται σε fashion-victims ή cyberpunks. Εσείς, αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για την τέχνη των επιτιθέμενων Ιών ή τα μπλουζάκια Retro ReVo, δεν έχετε παρά να έρθετε σε επαφή με τη Flaw One στο τηλέφωνο 0225 312350. Θα λάβετε το μπλουζάκι σας μαζί με ένα διαφημιστικό με ό,τι καινούριο έχει να επιδείξει η computer virus art.

ΚΡΥΣΤΑΛΛΙΚΗ ΜΟΔΑ

Σε συνολάκια LCD

Όσοι και όσες από εσάς σκέφτονται με ποιον τρόπο θα κάνουν τους άλλους να τους προσέξουν στις νυχτερινές τους εξόδους, καλά θα κάνουν να συμβουλευτούν εμάς. Τέρμα πια τα συνηθισμένα μαύρα κολλητά και εφαρμοστά, τέρμα τα δερμάτινα με τα καρφιά και τα φερμουάρ. Η πίστα θα ανοίξει μπροστά σας, μόνο αν φοράτε ρούχα υγρών κρυστάλλων!

Βρετανοί χημικοί κατάφεραν να δημιουργήσουν μια ειδική "χρωστική" ουσία από υγρούς κρυστάλλους, η οποία εκτός των άλλων είναι ευαίσθητη και στη θερμότητα. Το αποτέλεσμα θα μπορούσαμε να το ονομάσουμε "cyber-μόδα", μια και τα ρούχα που βάφονται με αυτή την ουσία είναι θερμοχρωμικά, αλλάζουν δηλαδή χρώμα ανάλογα με τη θερμοκρασία του περιβάλλοντος. Χρειάστηκαν δέκα ολόκληρα χρόνια για να γίνει αυτό το πρωτοφανές... επίτευγμα, το οποίο κανείς δεν ξέρει ακριβώς τι να το κάνει. Οι εφευρέτες του μέχρι τώρα το χρησιμοποιούσαν σε ειδικές ετικέτες, οι οποίες κολλούνταν επάνω σε ακριβά μπουκάλια σαμπάνιας και έδειχναν πότε είναι η σωστή θερμοκρασία για το σερβίρισμα. Τώρα βέ-



βαια είναι και τα ρούχα. Το συνολάκι-χαμαιλέων σας, λοιπόν, θα αλλάζει χρώμα από μαύρο, περνώντας μέσα από αποχρώσεις του κόκκινου ως βιολετί, καθώς ανεβαίνει η θερμοκρασία του χώρου ή η δική σας. Φαντάζεστε, βέβαια, τι έχει να γίνει. Το μοναδικό πλεονέκτημα που βλέπω εγώ προσωπικά είναι ότι θα είστε ο μόνος (ή η μόνη) που θα μπορείτε να αλλάζετε πολλά ρούχα (ή έστω τα χρώματά τους) μέσα σε ένα βράδυ, έχοντας έτσι τον αέρα της πρωτοτυπίας. Όμως, από εκεί και πέρα... θα έχετε συνεχές άγχος μήπως δεν ταιριάζει το χρώμα του πουκαμίσου με το χρώμα που έρχεται στο σακάκι σας εκείνη τη στιγμή. Θα γίνεστε κατακόκκινος, αν κάποια τρυφερή ύπαρξη σας ανεβάσει απότομα τη θερμοκρασία. Όσο για τη συλλογή νάυλον σακούλας (στην οποία ως γνωστόν μπαίνουν τα ψώνια) που θα κάνετε, δεν χωρά καμιά αμφιβολία ότι θα είναι πλούσια. Γι' αυτό σας λέμε: Καλού κακού, αφήστε να τα φορέσουν πρώτα οι φίλοι σας και κανονίζετε αναλόγως.

HiTech

ΚΑΜΕΡΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Είναι δημιούργημα της γνωστής μας Logitech, είναι ηλεκτρονική και συνδέεται στο Serial Port οποιουδήποτε PC - Compatible. Τη βάφτισαν Foto Man και μπορεί να αποθηκεύσει ως 32 μαυρόασπρες φωτογραφίες. Διαλέξτε ποιες θέλετε να κρατήσετε στον υπολογιστή σας και παρεμβείτε κάνοντας μεγέθυνση, retouch κ.λπ., αφού το software που συνοδεύει την κάμερα σας δίνει και αυτή τη δυνατότητα. Η τιμή της στις Η.Π.Α. πλησιάζει τις 95.000 δρχ.





ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΦΩΣ

Όχι, δεν πρόκειται για τις γνωστές παραστάσεις, αλλά για τη νέα ιδέα της Jamo: το νέο ηχείο που είναι και φωτιστικό ή αλλιώς το φωτιστικό που είναι και ηχείο δύο δρόμων. Η τιμή του φυσικά ανταποκρίνεται στη διπλή του προσωπικότητα και φτάνει στην Αμερική τις 100.000 δρχ. Jamo Hi - Fi, USA Inc. 425, Huehl Rd., Building 8, Northbrook IL 60062.

ΑΥΤΟΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟ ΠΟΡΤΟΦΟΛΙ!

Μπορείτε πια να είστε σίγουροι ότι το περιεχόμενο του πορτοφολιού σας δεν θα πέσει σε ξένα χέρια. Κατασκευασμένο από πλαστικό υψηλής αντοχής και με μεταλλική κλειδαριά με συνδυασμό προστατεύεται το περιεχόμενό του. Αν κανείς επιχειρήσει να το παραβιάσει, το Colloc 2002 καταστρέφει το περιεχόμενό του (χαρτονομίσματα και πιστωτικές κάρτες), αφού 12 κάψουλες χύνουν αυτόματα ισχυρό διαλυτικό μέσα στο πορτοφόλι! Κοστίζει 15.000 δρχ. περίπου στην Αμερική.





ΑΠΛΩΣ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟ ΦΑΚΟ

Η Canon L1 μπορεί εξωτερικά να μοιάζει με τις υπόλοιπες βιντεοκάμερες της νέας γενιάς. Η καινοτομία της όμως έγκειται στο γεγονός ότι έχει τη δυνατότητα αλλαγής φακών!

Δέχεται φακούς φωτογραφικών μηχανών, αρκεί αυτοί να είναι συμβατοί με adaptor τύπου VL. Φυσικά, οι φακοί των φωτογραφικών μηχανών Canon EOS είναι απόλυτα συμβατοί με την κάμερα. Έτσι ο χρήστης έχει να διαλέξει από μια συλλογή φακών από 15 mm - 600 mm!

ΟΛΑ ΣΕ ΕΝΑ

Σε λίγο καιρό τα telecommander που χρησιμοποιούμε για τις ηλεκτρονικές μας συσκευές θα ξεπερνούν σε αριθμό τις δισκέτες του υπολογιστή μας. Το Sole Control υπόσχεται να λύσει το πρόβλημα, καθώς μπορεί να ελέγχει ως 16 συσκευές audio/video παράλληλα, έχοντας στη μια πλευρά τα πλήκτρα για τις συσκευές ήχου και στην άλλη για τις συσκευές εικόνας. Είναι συμβατό με τα μοντέλα όλων σχεδόν των γνωστών εταιριών. Τιμή στις Η.Π.Α. 15.000 δρχ.





ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ IDTV

Η Philips ML 8906 είναι μια τηλεόραση 36" με οθόνη πλατύτερη της κανονικής αναλογίας 16:9. Λειτουργεί στα 100 HZ με σύστημα βελτιωμένης ευκρίνειας (IDTV) και ο ήχος είναι Hi - Fi 2x40 W. Πάρτε μια γεύση για το πώς θα είναι η τηλεόραση στο μέλλον...

Φίλιπς Ελληνική Α.Ε., 25ης Μαρτίου 16, Ταύρος, Τηλ.: 4894911.

LONDON

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ



Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Να 'μαστε και πάλι στα Χριστούγεννα. Δεν σας φαίνεται περίεργο ότι κάθε χρόνο πιστεύουμε ότι φτάνουν όλο και πιο γρήγορα; Φέτος πάντως τουλάχιστον στην Αγγλία δεν έφτασαν γρήγορα.

Η μόνη ένδειξη ότι τα Χριστούγεννα έφτασαν από τη μεριά της αγοράς των υπολογιστών ήταν οι διαφημίσεις της Sega και της Nintendo. Αυτές οι διαφημίσεις στην κυριολεξία εμφανίζονται ανά δέκα λεπτά στην τηλεόραση, κάνοντας ό,τι μπορούνε για να πείσουν ότι δεν υπάρχει καλύτερο παιχνίδι στον κόσμο.

Και από ό,τι μαθαίνουμε, το καλύτερο παιχνίδι στον κόσμο σύμφωνα με τη Nintendo έχει να κάνει με ένα μικρό δεινόσαυρο που φέρει το όνομα Yoshi (τι όνομα και αυτό για δεινόσαυρο!), ενώ για τη Sega το καλύτερο παιχνίδι βασίζεται σε ένα μικρό σκαντζόχοιρο, τον... πανκ που λέγεται Sonic!

Η Nintendo προωθεί όσο μπορεί το Gameboy της λέγοντάς μας ακόμα και στις δύο η ώρα το πρωί, εν τω μέσω φονικών και τεράτων που τρώνε τους άτυχους κατοίκους της Νέας Υόρκης (όλα αυτά στο φιλμ του Σαββάτου!), ότι οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να... παίξετε με ένα Gameboy!

Η δε Sega προωθεί την κονσόλα της με μία διαφήμιση που κάτι θέλει να μας πει με ένα παιδάκι που, σώνει και καλά, θέλει να γίνει Ninja, αλλά φυσικά δεν τα καταφέρνει. Όμως εν τω μέσω της διαφήμισης έρχεται ένας "μαντράχαλος" που αντιπροσωπεύει την κλασική εικόνα του "μεγάλου" αδελφού και που είναι πολύ καλός στα παιχνίδια της Sega και κάνει συνέχεια τον έξυπνο στο μικρό αδελφάκι.

Τώρα το γιατί αυτή η διαφήμιση είναι καλή για τα... "μικρά αδελφάκια" είναι κάτι που μόνο η Sega μπορεί να μας πει. Α, ναι. Ξέχασα: η διαφήμιση της Sega που εμφανίζεται στις μεταμεσονύχτιες εκπομπές της τηλεόρασης δείχνει το γνωστό "μαντράχαλο" σε τρυφερή σκηνή με μια υπέροχη κοπέλα από αυτές που βλέπει κανείς μόνο σε διαφημίσεις. Η διαφήμιση τους δείχνει να αγκαλιάζονται μπροστά σε φεγγάρια, θάλασσες και τα λοιπά "ρομαντικά". Ενώ λοιπόν όλα είναι υπέροχα, η κάμερα γυρίζει από την άλλη μεριά και μας δείχνει την πλάτη της κοπελιάς όπου (φυσικά) βρίσκονται τα χέρια του μαντράχαλου και ω, του θαύματος, στα χέρια του κρατάει ένα... Sega GameGear και... παίζει! Τι να πει κανείς. Άλλες εποχές, άλλα ήθη. Φαίνεται ότι οι Γιαπωνέζοι είναι λίγο μπερδεμένοι στα... "ρομαντικά".

Ενώ όμως συμβαίνουν αυτά στην τηλεόραση, στον έξω κόσμο (όπου οι μαντράχαλοι δεν παίζουν παιχνίδια πίσω από την πλάτη μας) η Sega ανακοίνωσε ότι έκλεισε μία μεγάλη συμφωνία που όπως η ίδια πιστεύει θα τη βοηθήσει να νικήσει τη Nintendo στο ίδιο της το παιχνίδι.

Η συμφωνία αυτή έγινε με τη γνωστή μας Atari! Συγκεκριμένα οι δύο πάλαι ποτέ εχθροί ανακοίνωσαν ότι από δω και στο εξής θα ενώσουν τις δυνάμεις τους (και τους προγραμματιστές τους) για να φτιάξουν πιο πολλά... παιχνίδια! Τα νέα παιχνίδια που θα υπερβαίνουν τα 40 θα κυκλοφορήσουν από την εταιρία παιχνιδιών της Atari, την Tengen, και θα είναι συμβατά με τα Sega Master System, Sega Genesis και φυσικά με το Game Gear.

Από τη μεριά της η Nintendo εμφάνισε τη νέα της κονσόλα, τη Super Nintendo System, που προσφέρεται μαζί με (τι άλλο;) ένα νέο παιχνίδι με το γνωστό Mario, το Super Mario World! Το νέο αυτό σύστημα πουλιέται ήδη στην Αμερική αλλά η Ευρώπη επίσημα μπορεί να μην το δει πριν από τα Χριστούγεννα, μια και όλη η παραγωγή έχει συγκεντρωθεί στην αμερικανική αγορά και πάλι.

Αλλά ας αφήσουμε τα παιχνίδια και ας πάμε σε κάτι πιο σοβαρό και πολύ πιο ενδιαφέρον. Θα πρέπει να έχετε παρατηρήσει τελευταία την έξαρση στα περιοδικά του χώρου και στον Τύπο γενικότερα γύρω από τα Multimedia.

Το multimedia φαίνεται ότι είναι ένας παρεξηγημένος όρος που μόνο οι "εκλεκτοί" καταλαβαίνουν σωστά. Φυσικά οι φίλοι της στήλης (μια και είναι οι εκλεκτοί) γνωρίζουν ότι με τον όρο αυτό εννοούμε τα νέα συστήματα που μπορούν να συνδυάσουν κείμενο, ήχο, γραφικά και video, για να γίνουν πιο φιλικά προς το χρήστη.

Η Microsoft, λοιπόν, που προσπαθεί να παραμείνει στα πράγματα επιτέλους ανακοίνωσε τη νέα έκδοση των Windows (του λειτουργικού που τρέχει πάνω από το Dos και προσφέρει ευκολίες παρόμοιες με αυτές των Mac), η οποία είναι λέει... multimedia.

Για να σας δώσουμε να καταλάβετε καλύτερα, τα νέα αρχικά που θα αρχίσουν να εμφανίζονται στα περιοδικά του χώρου είναι MPC και σημαίνουν Multimedia Personal Computer!

Για να κάνετε ένα PC MPC, θα πρέπει σύμφωνα με τη Microsoft να αγοράσετε ένα MPC κιτ. Το "κιτ" αυτό περιλαμβάνει μεταξύ άλλων ένα drive για CD-ROMS της Sony και (φυσικά) μία πιο αναπτυγμένη μορφή των Windows που επιτρέπει τη... "χρήση" των multimedia.

Τα "άλλα" που περιλαμβάνονται στο κιτ είναι κατ' αρχήν μία καλή κάρτα ήχου (η Pro Audio Spectrum), μια και τα PC για κάποιο ανεξήγητο λόγο όλα αυτά τα χρόνια δεν μπόρεσαν να προσφέρουν ήχο που να συναγωνίζεται ούτε τα "Μπιπ" του παλιού-καλού Sinclair Spectrum (αιωνία του η μνήμη). Ακόμα για να έχετε κάτι να κάνετε με αυτό το κιτ, περιλαμβάνονται με τη μορφή CD-Rom η multimedia εγκυκλοπαίδεια του Compton και το παιχνίδι "Jones in Fast Lane" της Siera On-line. Α, ναι, πριν το ξεχάσουμε. Το PC σας πρέπει να περιέχει τουλάχιστον ένα 80386SX.

Καταλάβατε; Αν δεν καταλάβατε να το ξαναπούμε με απλά λόγια. Αν αγοράσετε μία καλή κάρτα ήχου και ένα PC με ένα 386SX, βάλετε τα Windows αντί για το απλό Dos, κατόπιν δώσετε κάτι παραπάνω στη Microsoft για τη νέα multimedia επέκταση των Windows και τέλος προσθέσετε ένα CD-ROM drive, δεν θα έχετε πια ένα PC, αλλά ένα... MPC! (και προς αποφυγή παρεξηγήσεων το M σημαίνει multimedia).

Άρα με την ίδια λογική αν προσθέσετε ένα CD-ROM drive σε μία Amiga θα έχετε μια... MAmiga!

Να δω τι άλλο θα σκεφτούν για να βγάλουν χρήματα από τους χρήστες των συμβατών.

Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στην Αμερική, εδώ τα νέα δεν είναι καθόλου καλά για την Acorn. Από ό,τι μαθαίνουμε η μόνη μισο-αγγλική (το άλλο μισό ανήκει στην ιταλική Olivetti) εταιρία που κατασκευάζει κομπιούτερ στην Αγγλία είχε μεγάλο έλλειμμα το περασμένο μήνα. Το έλλειμμα φυσικά οφείλεται στο πολύ "ήσυχο" καλοκαίρι που περάσαμε και στην αδυναμία της Acorn να βγάλει έγκυρα και σε μια φτηνή τιμή το νέο A5000. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα έχουμε κλάματα μετά τα Χριστούγεννα.

Από τη δική μας πλευρά (την ελληνική) είχαμε ένα αρκετά ενδιαφέρον άρθρο τον περασμένο μήνα στην εβδομαδιαία εφημερίδα Microscope. Το άρθρο αναφέρεται στην αγορά της Ελλάδος και της... Τουρκίας και δίνει μερικά νέα στοιχεία για τις αγγλικές εταιρίες που ενδιαφέρονται να μπουν σε αυτή την αγορά που λέγεται ελληνική.

Το άρθρο μεταξύ άλλων περιέχει αποσπάσματα από συνεντεύξεις αντιπροσώπων, με τον κύριο Καραϊωσηφίδη της Amstrad Hellas, της Altec, της ABC, τον κύριο Κωνσταντόπουλο της Byte Computers, της Oracle Ελλάδος, τον κύριο Λαμπρίδη της Singular και φυσικά μερικούς εκπροσώπους από τη γείτονα και φίλη χώρα.

Εμπλουτισμένο με εικόνες από αρχαία, θάλασσα, συρτάκι, εκκλησάκια αλλά και με τη χαρακτηριστική ελληνική μας μοιρολατρεία και μουρμούρα, το άρθρο δίνει την "κλασική" εικόνα της Ελλάδος. Μιας Ελλάδος που μπορεί να μεγαλουργήσει που είναι στην Ευρώπη, που κάνει θαύματα στο εξωτερικό (όπου ως γνωστόν μονίμως πάμε καλά), αλλά που οι Έλληνες δεν εννοούν να κάνουν τίποτα σωστό. Όλοι κοιτάνε να κλέψουν software, δεν θέλουν να εκτιμήσουν τις υπηρεσίες των εταιριών και φυσικά δεν θέλουν να πληρώσουν για να κάνουν το... hardware να δουλέψει με το software.

Για παράδειγμα έχουμε (σύμφωνα με το άρθρο) 200.000 PCs, 200 dealers της Amstrad Hellas, και η Altec έχει το 70% της εγχώριας παραγωγής PCs με 2.900 κομμάτια στο ενεργητικό της. Ακόμα η χώρα μας, λέει το Microscope, έχει 500 με 1.000 dealers (φαίνεται ότι κανένας δεν ήξερε το ακριβές νούμερο και δόθηκε στους Άγγλους δημοσιογράφους ένα νούμερο στο... περίπου). Τέλος, υποστηρίζεται ότι ενώ έχουμε 4.000 χρήστες που έχουν αγοράσει το Lotus 1.2.3, υπάρχουν 50.000 πειρατικές κόπιες (μόνο;).

Τέλος, το άρθρο μάς αφήνει με μία δήλωση από τη Singula r, σύμφωνα με την οποία, πρέπει κανείς να είναι πολύ υπομονετικός με τους Έλληνες αγοραστές, οι οποίοι δεν θέλουν να τους πιέζουν για χρήματα και μπορεί να κάνουν πέντε με έξι μήνες να ξεπληρώσουν την αγορά τους. Με άλλα λόγια... εδώ είναι Βαλκάνια, δεν είναι παίξε γέλασε!

Και με τα "νέα" της ελληνικής αγοράς από το... Λονδίνο, θα σας αφήσουμε και αυτό το χρόνο. Η στήλη θα ήθελε να ευχηθεί σε όλους όσους γιορτάζουν αυτές τις μέρες (συμπεριλαμβανόμενων και των Χρήστων που λέει ότι ξεχάσαμε πέρσι) Χρόνια Πολλά και σε όλους τους αναγνώστες μας), μηδενός εξαιρουμένου, Χαρούμενα Χριστούγεννα με λιγότερες φασαρίες. Ραντεβού λοιπόν το '92 και έως τότε,

Γεια και χαρά

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ ΟΛΟΚΑΥΤΩΜΑ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΤΟ 2000

Ναι, είναι πλέον γεγονός! Θα γίνει αυτό που φοβόμαστε όλοι και μάλιστα θα φταίει ένα (ή περισσότερα) κομπιούτερ. Αυτά τα τρομακτικά λέει ο Richard Lefkon του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης, ο οποίος ζήτησε επειγόντως να ελέγχουν όλα τα κομπιούτερ παλιάς τεχνολογίας που μπορούν να εκτοξεύσουν πυραύλους πριν από το 2000. Ο λόγος είναι ότι τα περισσότερα από τα προγράμματα που τρέχουν στα κομπιούτερ αυτά (σύμφωνα με το Lefkon) δεν είναι έτοιμα να υπολογίσουν τη διαφορά του χρόνου μετά το 1999! Με μία αρκετά πολύπλοκη θεωρία υποστηρίζει ότι όταν θα μπει το 2000 όλα αυτά τα κομπιούτερ δεν θα κάνουν σωστά την αφαίρεση και, αντί να βρουν διαφορά ενός χρόνου, θα βρουν αρνητικά νούμερα! Ε, και μετά καταλαβαίνετε τι θα επακολουθήσει. Πυρηνικό ολοκαύτωμα! Μια και το καημένο το κομπιούτερ θα νομίζει ότι φταίνε οι Ρώσοι για τα αρνητικά νούμερα (για τα πάντα φταίνε αυτοί ούτως ή άλλως).

Ο MICHAEL ΚΑΙ ΟΙ ΓΙΑΠΩΝΕΖΟΙ

Φυσικά θα έχετε ακούσει για τον καινούριο δίσκο του Michael Jackson. Εάν δεν έχετε, θα ακούσετε σίγουρα πολύ συντόμως, μια και ετοιμάζεται να κάνει τη μεγάλη του επίθεση στην Ευρώπη πριν από τα Χριστούγεννα. Εδώ στην Αγγλία πάντως, έχει δημιουργήσει ένα απίστευτο σάλο με το video-κλιπ του δίσκου που τον δείχνει επί μισή ώρα να χορεύει με το γνωστό του "στιλ" και να σπάει αυτοκίνητα και βιτρίνες. Το δε BBC μάλιστα έκοψε από το video πάμπολλες σκηνές στις οποίες ο Michael κάνει "άσεμνες" χειρονομίες! Εκείνο όμως που μπορεί να μην ακούσετε είναι ότι ο Michael ήδη πούλησε στη Sony τα δικαιώματα για την παραγωγή παιχνιδιών που θα βασίζονται στο video-κλιπ. Τα δικαιώματα αυτά υπολογίζονται ότι αξίζουν αρκετές εκατοντάδες εκατομμύρια δολάρια για τον Michael. Το ωραίο είναι ότι οι "άσεμνες" χειρονομίες είναι μέσα στη συμφωνία και η Sony μπορεί να τις χρησιμοποιήσει στα παιχνίδια της! Τι άλλο θα ακούσουμε!

ΚΑΙ ΖΕΝ, ΚΑΙ INTERGALACTIC, ΚΑΙ NINJA

Φαίνεται ότι οι Αμερικάνοι έχουν στερέψει από ιδέες τελευταία και τώρα πια βάζουν ό,τι βλακώδες όνομα ξέρουν σε ένα πρόγραμμα που κάνει τυχαίους συνδυασμούς με αυτά τα ονόματα και ό,τι και να βγει το χρησιμοποιούν για να βγάλουν νέα παιχνίδια. Αλλιώς δεν εξηγείται η νέα τρέλα που φαίνεται ότι θα αντικαταστήσει τα γνωστά Teenage Mutant Ninja Turtles (τα γνωστά νιντζο-χελωνάκια) και φέρει το όνομα Zen Intergalactic Ninja (το Ninja πρέπει να είναι πολύ απαραίτητος όρος για να πουλήσει κανείς παιχνίδια στην Αμερική). Τέλος πάντων ο Διαγαλακτικός Ζεν Νίντζα θα έρθει στη... γη στις 10 Φεβρουαρίου. Τη μέρα αυτή που έχει ονομαστεί επίσημα "Η ημέρα που η Γη ακινητοποιήθηκε" (!) θα γίνει και η επίσημη ανακοίνωση του ομώνυμου παιχνιδιού από την Nintendo.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟΝ ΠΟΙΗΤΙΚΟ VIRUS

Από την πρώτη Νοεμβρίου η Αγγλία μαστίζεται από έναν καινούριο virus που από ό,τι φαίνεται κανένα από τα υπάρχοντα αντι-virus προγράμματα δεν μπορεί να αναγνωρίσει. Το virus αυτό φαίνεται να "ξύπνησε" την 1η Νοεμβρίου. Η δράση του αρχίζει με μία φαντασμαγορική εικόνα με πυροτεχνήματα που εμφανίζεται στην οθόνη του προσβλημένου PC. Ενώ όμως οι χειριστές θαυμάζουν τα "πυροτεχνήματα", το virus καταστρέφει ό,τι φάκελο βρει μπροστά του. Όταν ξανα-ανοίξετε το PC σας τότε το virus για να σας "διασκεδάσει" σας εμφανίζει στην οθόνη ένα... ποίημα του Rubert Blake. Απ' ό,τι μαθαίνουμε το virus αυτό θα ξαναξυπνήσει στις 15 Μαρτίου και οι εταιρίες που βγάζουν αντι-virus προγράμματα εργάζονται πυρετωδώς για τον "σκοτώσουν" πριν από το Μάρτιο. Προσοχή λοιπόν!





Γράφει ο Βασίλης Γούσιας

ΜΙΚΡΑ ΠΡΑΣΙΝΑ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙΑ

Στον Άρη ή στα τερματικά σας;

Έχει ειπωθεί πως το μεγαλύτερο σοκ για την ανθρωπότητα θα 'ταν η απόδειξη πως υπάρχει ζωή σε κάποιον άλλο πλανήτη. Και πιστεύω ότι, μετά το θόρυβο που έχει γίνει στον αιώνα μας για τους εξωγήινους, σχεδόν εξίσου μεγάλο σοκ θα 'ταν η οριστική απόδειξη πως είμαστε μόνοι στο σύμπαν. Βέβαια, το τελευταίο δεν μπορεί να γίνει, αφού η μη απόδειξη της ύπαρξης δεν αποτελεί απόδειξη της μη ύπαρξης κι εν πάση περιπτώσει είμαστε πολύ πρωτόγονοι ακόμα για να εξερευνήσουμε ολόκληρο το σύμπαν. Ωστόσο, μια ιδέα των πιο πάνω πήραμε το 1967, όταν κάποιοι αστρονόμοι έπιασαν ραδιοφωνικά κύματα που έρχονταν από μακρινά σημεία του γαλαξία μας. Πίστεψαν πως επρόκειτο για ραδιοφωνικές εκπομπές εξωγήινων. Κάποιοι παλάβωσαν απ' τον ενθουσιασμό τους, ενώ κάποιοι άλλοι ετοίμασαν τις παραιτήσεις τους (αυτοί που κορόιδευαν τους πρώτους). Τελικά, οι εκπομπές ήταν απλά τα πάλσαρς (πιθανότατα, αστέρια νετρονίων που συμπληρώνουν κάθε τους περιστροφή σε κλάσματα δευτερολέπτου).

Ήταν η πρώτη απογοήτευση για τους φίλους των εξωγήινων. Το 1976 ήρθε άλλη μία, καθώς τα πειράματα των Βάικιγκ στον Άρη δεν κατάφεραν να ανιχνεύσουν βιολογικές αντιδράσεις. Ναι, μπορεί οι (αποξηραμένες πια) κοίτες των ποταμών να φανερώνουν ότι κάποτε αυτός ο πλανήτης είχε ζωή, αλλά τώρα μάλλον είναι νεκρός. Βρέθηκαν ακόμη οργανικά απολιθώματα σε μετεωρίτες, αλλά οι μετεωρίτες είναι απλά απομεινάρια ενός πλανήτη που δεν υπάρχει πια. Κοντολογίς, οι πιο ρεαλιστές ερευνητές μάς λένε πως πρέπει μάλλον να ξεχάσουμε την πιθανότητα ύπαρξης εξωγήινης ζωής στο πλανητικό μας σύστημα. Ωστόσο, υπάρχουν δισεκατομμύρια αστέρια και πλανητικά συστήματα στο γαλαξία μας (και δισεκατομμύρια γαλαξίες στο σύμπαν), οπότε αν η θεωρία της πανσπερμίας είναι σωστή, σίγουρα πολλά απ' αυτά έχουν ζωή. Το πρόβλημα είναι πως δεν έχουμε την τεχνολογία να τα εξερευνήσουμε. Κι ούτε θα την έχουμε, φοβάμαι, στην επόμενη χιλιετία. Ελπίζουμε μόνο να έχουν αυτοί την τεχνολογία να μας επισκεφθούν. Στείλαμε λοιπόν κάποια μηνύματα με τα Μάρινερ και Βόγιατζερ, με την ελπίδα πως κάποιος θα τα βρει. Σαν να στέλνει ένας ναυαγός μήνυμα μ' ένα μπουκάλι. Παράλληλα, κάνουμε ραδιοφωνικές εκπομπές προς το μακρινό διάστημα, με την ελπίδα πως κάποιος θα τις ακούσει. Ωστόσο, η πιθανότητα να τύχει να συλλάβει την εκπομπή μας κάποιος πολιτισμός, που δεν είναι ούτε πίσω ούτε εμπρός απ' το δικό μας (οπότε, πιθανά χρησιμοποιεί ίδιες μεθόδους τηλεπικοινωνίας) και να μπει στον κόπο να προσπαθήσει να την κατανοήσει και, τελικά, να μας απαντήσει, είναι σαν να ψάχνουμε σε μια πλαζ να βρούμε ένα συγκεκριμένο κόκκο άμμου.

Λοιπόν, για να μιλήσουμε συγκεκριμένα, ψάχνοντας εξωγήινους, τι ακριβώς ψάχνουμε να βρούμε; Μήπως κάποια μικρά, πράσινα ανθρωπάκια; Φοβάμαι πως ναι. Και μάλλον φταίει το Χόλιγουντ γι' αυτό. Λέγοντας "εξωγήινος" φανταζόμαστε πάντα κάτι που να μοιάζει με άνθρωπο και να λειτουργεί λίγο πολύ με την Αριστοτέλεια λογική. Μπορεί να 'ναι ανήμπορος, καλοκάγαθος και τρομαγμένος (όπως ο ΕΤ) ή κακό και τρομερό τέρας (όπως στο "Άλιεν ΙΙ", εκείνο το βάρβαρο φιλμ, όπου κάποιοι άνθρωποι πάνε στον πλανήτη των εξωγήινων, τους ρίχνουν μια καλή γενοκτονία και νιώθουν από πάνω ήρωες φεύγοντας - "κάψτε τον εξωγήινο", όπως έλεγαν στο μεσαίωνα "κάψτε τη μάγισσα". Μια εξωγήινη μορφή ζωής, ακόμα κι αν βασίζεται σε ενώσεις του άνθρακα, όπως η ζωή στη Γη, δεν είναι καθόλου απαραίτητο να μοιάζει με οτιδήποτε έχουμε δει ως τώρα. Κι αν έχει νοημοσύνη, μπορεί κάλλιστα η λογική κι η ηθική του να 'ναι τελείως διαφορετική απ' τη δική μας). Μια καλή ιδέα μπορεί να πάρει κανείς στο φιλμ του Αντρέι Ταρκόφσκι "Σολάρις", όπου ο εξωγήινος είναι ο τεράστιος νοήμων ωκεανός του μακρινού πλανήτη.

Όμως, οι Φρίμαν Ντάισον και Φρανκ Ντρέικ παρουσίασαν μια αρκετά ενδιαφέρουσα θεωρία. Γνωρίζουμε σήμερα πως σε κατάλληλες εργαστηριακές συνθήκες μπορούμε να δημιουργήσουμε περίπλοκα άτομα, με μεγάλο αριθμό νουκλεονίων. Μόνο που αυτά τα άτομα ζουν πολύ λίγο (κλάσματα του δευτερολέπτου). Στην επιφάνεια ενός πάλσαρ ή έστω ενός απλού νετρονικού αστεριού υποθέτουμε πως επικρατούν τέτοιες συνθήκες που επιτρέπουν το συνεχή σχηματισμό ατόμων με απίστευτο αριθμό νουκλεονίων. Τόσο περίπλοκα άτομα που θα μπορούσε στο εσωτερικό τους να αναπτυχθούν (εξελιγμένες μάλιστα) μορφές ζωής. Βέβαια, αυτά τα άτομα ζουν ελάχιστα. Όμως, τα όντα που μπορεί να αναπτύσσονται εκεί μέσα έχουν να διανύσουν ανάλογα μικρές αποστάσεις. Ετσι, αντιλαμβάνονται την έννοια του χρόνου πολύ διαφορετικά από εμάς. Επομένως, στις επιφάνειες των πάλσαρς μπορεί να γεννιούνται και να χάνονται συνεχώς κάποιοι μικρόκοσμοι. Σ' αυτή τη θεωρία βασίζεται το φιλμ "Τρον", όπου ο πρωταγωνιστής παίζοντας με το κομπιούτερ του μπαίνει στα μικροκυκλώματά του εξαιτίας ενός βραχυκυκλώματος και ζει εκεί μέσα μια ολόκληρη Οδύσσεια σε χρονικό διάστημα που για τους εξωτερικούς παρατηρητές, τους φίλους του, είναι απλά ένα κλάσμα δευτερολέπτου.

Το ζήτημα λοιπόν δεν είναι τόσο το αν υπάρχουν άλλες μορφές ζωής στο σύμπαν, όσο το αν θα αναγνωρίσουμε κάποια διαφορετική μορφή ζωής απ' τη στιγμή που θα βρεθούμε μπροστά της. Σ' οποιαδήποτε, πάντως, περίπτωση πρέπει να σεβόμαστε το είδος μας και τον πλανήτη μας. Γιατί, αν δεν υπάρχει πουθενά αλλού ζωή, θα είναι μεγάλο έγκλημα να την εξαφανίσουμε κι απ' τη Γη. Κι αν υπάρχει κι αλλού ζωή, ε, τότε αξίζει να υπάρχουμε για να τη μελετήσουμε.

ΘΕΜΑ

ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗ ΣΧΗΜΑΤΑ ΣΤΑ ΛΙΒΑΔΙΑ:

Μακρινοί Επισκέπτες, Τερτίπια Της Φύσης ή Show Business;

Μοιάζει με ερώτηση τηλεοπτικού παιχνιδιού. Όποιος απαντήσει σωστά και τεκμηριωμένα κερδίζει £15.000! Τόσα τουλάχιστον προσφέρουν οι Βρετανοί σε όποιον τους βοηθήσει να λύσουν ένα μυστήριο που τους τυραννά εδώ και χρόνια.

• Του Δημήτρη Παυλή

Είναι, πράγματι, εντυπωσιακές οι φωτογραφίες των κύκλων που βρίσκονται σχηματισμένοι σε περιοχές της νότιας κυρίως Αγγλίας. Οι κάτοικοι των περιοχών αυτών ισχυρίζονται ότι όλα συμβαίνουν τη νύχτα και συνοδεύονται από περίεργους ήχους ή ακόμη και με μια κινούμενη πορτοκαλί λάμψη. Όπως καταλαβαίνετε, αυτή η ιστορία έχει προξενήσει το ενδιαφέρον ακόμη και των επιστημόνων. Αν σκεφτεί, μάλιστα, κανείς ότι η συχνότητα εμφάνισης του φαινόμενου τα τελευταία χρόνια αυξάνεται διαρκώς, μπορεί να δικαιολογήσει αυτό το ενδιαφέρον. Κύκλοι διαφόρων μεγεθών με ομόκεντρα δαχτυλίδια να τους περιβάλλουν και διάφορα άλλα σχήματα που άλλοτε ενώνονται με τους κύκλους και άλλοτε όχι. Αυτή την εικόνα παρουσίαζαν οι αγγλικοί κάμποι και οι Άγγλοι αγρότες, προκειμένου να περιορίσουν τις ζημιές που υπέστησαν τα σπαρτά τους, εκμεταλλεύονται εμπορικά τα χωράφια τους βάζοντας τους επισκέπτες να πληρώνουν είσοδο £1! (Τι νομίζατε, μόνο οι Έλληνες ξέρουν τέτοια κόλπα;) Αν και το φαινόμενο της εμφάνισης κύκλων δεν είναι ούτε καινούριο (από το Μεσαίωνα υπάρχουν μαρτυρίες για τέτοια φαινόμενα) ούτε παρατηρείται μόνο στην Αγγλία (έχουν βρεθεί αρκετοί και στις ΗΠΑ, τον Καναδά, την ΕΣΣΔ, ακόμη και την Αυστραλία), υπάρχει μια περιοχή της Μεγάλης Βρετανίας όπου έχουν βρεθεί οι περισσότεροι. Η περιοχή αυτή ονομάζεται Wessex Corridor και υποθέτω ότι, αν και εφόσον αληθεύει η εξήγηση που μιλά για UFO, το Wesser Corridor παίζει το ρόλο του διαπλανητικού σουβλατζίδικου που βρίσκεται στο καλύτερο σημείο της λεωφόρου του σύμπαντος! Μη γελάτε, αποτελεί και αυτό μια εξήγηση στο γεγονός ότι μέσα στην τελευταία δεκαετία οι κύκλοι στο Wessex αυξήθηκαν κατά πολύ, και μάλιστα άρχισαν να εμφανίζονται και σχήματα που δεν έχουν καμιά σχέση με κύκλο. Πριν από δυο χρόνια μάλιστα αρκετοί παρατηρητές βρέθηκαν μάρτυρες του εξής παράδοξου: μελετούσαν έναν κύκλο με τρία δαχτυλίδια, όταν ξαφνικά ένα πρωί διαπίστωσαν ότι τα δαχτυλίδια είχαν γίνει τέσσερα! Έτσι, λοιπόν, υπάρχει μια μερίδα ερευνητών που υποστηρίζει πως πρόκειται για κάποιους μακρινούς επισκέπτες, και μάλιστα εξελιγμένης νοημοσύνης. Ένας απ' τους ερευνητές αυτούς προσπάθησε να "συλλάβει" επ' αυτοφώρω τους δημιουργούς των κύκλων. Τοποθέτησε, λοιπόν, θερμικές κάμερες, κάμερες χαμηλού φωτισμού και υπέρυθρων ακτίνων, καθώς και μαγνητόφωνα. Και ένα βράδυ συνέβη το μοιραίο...



Ένας κύκλος σχηματίστηκε μπροστά στη θερμική κάμερα, ενώ ταυτόχρονα ένα φιλμ που τραβήχτηκε από ερευνητές του αγγλικού στρατού εμφανίζει ένα πορτοκαλί φως που προχωρούσε αργά στον ουρανό, κάποια στιγμή βούτηξε προς το έδαφος και έπειτα εξαφανίστηκε με μεγάλη ταχύτητα. Όσο για τη θερμική κάμερα, ποτέ δεν μάθαμε τι ήταν αυτό που κατέγραψε.

Υπάρχει, ωστόσο, μια θεωρία ενός φυσικού-μετεωρολόγου που παρέχει μια πιο στρωτή - από επιστημονικής πλευράς - εξήγηση. Σύμφωνα μ' αυτήν, οι κύκλοι οφείλονται στην αλληλεπίδραση του φωτός με σταθερά στρώμα-

τα του αέρα που βρίσκονται πάνω απ' τα βουνά, μέσα και γύρω απ' τους αγρούς. Η μεταφορά των αερίων μαζών προς φυσικά εμπόδια, όπως οι πλαγιές των λόφων και ο εξοστρακισμός τους, δημιουργούν ένα είδος δίνης. Στη δίνη αυτή περικλείεται ενέργεια, η οποία απελευθερώνεται με τη διάλυση της κολόνας αυτής των αερίων μαζών έχοντας κατεύθυνση προς το έδαφος, όπου αφήνει και τα ανάλογα σημάδια. Οι ηλεκτρικές δυνάμεις αποτελούν μια ακόμη συνιστώσα αυτής της θεωρίας. Η μεγάλη ταχύτητα κίνησης της δίνης αυτής παρασύρει ηλεκτρόνια απ' τα μόρια μετατρέποντάς τα σε ιόντα που πυρακτώνονται και λάμπουν στο σκοτάδι, ενώ οι αερομεταφερόμενες μάζες σκόνης και αλάτων δημιουργούν ηλεκτρική φόρτιση μέσα στη δίνη, παράγοντας λάμψεις πορτοκαλί, κίτρινου και κόκκινου φωτός, καθώς και βόμβο. Οι μεταβολές των ηλεκτρικών πεδίων της ατμόσφαιρας ευθύνονται επίσης και για τις μεταβολές ή την πτώση τάσης σε ηλεκτρικά δίκτυα, δίνοντας έτσι την ψευδαίσθηση ότι κάτι υπερφυσικό σύμβαίνει. Οι εξηγήσεις που δίνονται μπορεί να μην είναι απόλυτα παραδεκτές, δίνουν ωστόσο ένα αποδεκτό σημείο αναφοράς για τη συνέχιση των ερευνών. Όσο για την αύξηση της εμφάνισης του φαινομένου των κύκλων, έχει διατυπωθεί μια σειρά από πιθανές εξηγήσεις που ενδεχομένως να επιδρούν στην εμφάνιση του φαινομένου. Αυτές είναι η παγκόσμια καταστροφή του πράσινου, τα εντομοκτόνα σπρέι ή η καταστροφή του στρώματος του όζοντος.

Μια δεύτερη άποψη γι' αυτό είναι ότι πλέον ο αριθμός των κύκλων δεν αυξάνεται. Ο μόνος αριθμός που αυξάνεται είναι ο αριθμός των κύκλων που ανακαλύπτονται με τον καιρό.

Ενδιαφέρουσα είναι και η άποψη που προβάλλει μια μερίδα ερευνητών, σχετικά με το μυστήριο που καλύπτει την εμφάνιση του φαινόμενου. Ισχυρίζονται ότι κάποιες από τις περιπτώσεις (μάλλον οι πιο περίπλοκες) πρέπει να είναι "στημένες", ίσως για να κρατούν ζωντανό το ενδιαφέρον των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Η άποψη αυτή ενισχύεται και από τη γνώμη ενός καθηγητή του Πανεπιστημίου του Μαϊάμι, ειδικού σε φαινόμενα κυκλώνων-τυφώνων.

Ο καθηγητής Christopher Church αποδέχεται μέχρι ενός σημείου την εξήγηση του φαινομένου με τη θεωρία της δίνης. Σημειώνει όμως πως τα αλλόκοτα και παράξενα σχήματα, όπως π.χ. τοξοειδή ή ορθογώνια, δεν είναι δυνατό να εξηγηθούν από τη θεωρία αυτή. Μοιάζουν με πίνακες ζωγραφικής και θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι πρόκειται για κάποιο καλοστημένο τέχνασμα ή για κάποια καλλιτεχνική δημιουργία.

Ομως, οι εξηγήσεις δεν τελειώνουν εδώ. Μια ακόμη πιθανή λύση του μυστηρίου μπορεί να αποτελεί η θεωρία των στρατιωτικών δοκιμών με οπλικά συστήματα τύπου "πόλεμος των άστρων"! Άλλωστε, η θερμότητα στην οποία έχουν εκτεθεί τα σπαρτά επιτρέπει στους ερευνητές να διατυπώνουν μια σειρά από πιθανά αίτια που την προκαλούν. Αυτά είναι είτε υπέρυθρες ακτίνες είτε ακτίνες μικροκυμάτων μεγάλης έντασης. Τέτοιες ακτίνες θα μπορούσαν να προκληθούν από ισχυρές δέσμες lasers, που χρησιμοποιούν τα συστήματα που κατασκευάζουν οι ΗΠΑ, η ΕΣΣΔ, ακόμη και η Μεγάλη Βρετανία. Δεν είναι



Τα πολύ σύνθετα σχήματα μπερδεύουν τους επιστήμονες, καταρρίπτοντας τις θεωρίες περί δινών αέρα.



Ένας σχεδόν απλός κύκλος, στον οποίο φαίνεται η σπειροειδής "σάρωση" των σπαρτών, που πυροδότησε τη θεωρία των δινών.

μάλιστα διόλου απίθανο το έδαφος να παίζει το ρόλο του μετρητή. Να στέλνονται δηλ. οι ακτίνες στα ψηλότερα στρώματα της ατμόσφαιρας και από κει με ειδικά κάτοπτρα να επιστρέφουν στη γη. Ανάλογα με το σημάδι που δημιουργούν κρίνεται και η αποτελεσματικότητα της δέσμης, σε συνδυασμό πάντα με την απόσταση που διέτρεξε! Όπως διαπιστώνετε και μόνοι σας (έστω και μέσα από μια μικρή αναφορά), το φαινόμενο των κύκλων κρύβει, πράγματι, "πολύ μυστήριο". Πιστεύω πάντως πως πήρατε μια γεύση, γι' αυτό και σταματώ κάπου εδώ. Άλλωστε, οι "κουφές" θεωρίες που προσπαθούν να δώσουν εξηγήσεις [όπως αυτήν των ελικοπτέρων που πετούν ανάποδα (!;) ή των ξωτικών (!!!)] δεν πιστεύω ότι προσφέρουν τίποτα σοβαρό στην ιστορία αυτή. Οι κρίσεις και τα συμπεράσματα ανήκουν σε εσάς. Αν, πάντως, βγάλετε άκρη... γράψτε μου!

● Του ΑΠΟΛΛΩΝΑ ΚΟΥΤΛΙΔΗ

ΣΤΟΙΧΕΙΩΜΕΝΑ

Δεν είναι σπάνια η χρήση του χαρακτηρισμού "στοιχειωμένο" για ένα computer ή μια δισκέτα, αλλά σπάνια κυριολεκτεί. Τις περισσότερες φορές αφορά τις διάφορες παράξενες καταστάσεις που αντιμετωπίζουν καθημερινά οι χρήστες. Υπάρχουν όμως και μεμονωμένες περιπτώσεις που δεν μπορούν να ερμηνευτούν με την απλή λογική και μας παραπέμπουν στη σφαίρα του μεταφυσικού. "Μα, στους υπολογιστές;" θα αναρωτηθούν πολλοί. Αμ, τι; Θα έμεναν τα τελευταία επιτεύγματα της τεχνολογίας έξω απ' το χορό;

Την εποχή που εμφανίστηκαν τα πρώτα virus, μεταξύ των πολλών ερμηνειών που δόθηκαν πριν να εντοπιστεί η αιτία τους ήταν και αυτή του "στοιχειώματος". Αυτό δεν είναι και τόσο τραβηγμένο, αν σκεφτεί κανείς ότι δεν υπήρχε προηγούμενο και η ξαφνική απώλεια δεδομένων ή η εμφάνιση των αδικαιολόγητων μηνυμάτων ήταν πρωτοφανείς. Θα πρέπει να αναφέρουμε και την πολύ συχνή εμφάνιση φαντασμάτων σε νέους users. Στ' αλήθεια, οι περισσότερες αναφορές στοιχειωμένων συστημάτων γίνονται από καινούριους χρήστες, που βιάστηκαν να χαρακτηρίσουν τον υπολογιστή τους στοιχειωμένο, επειδή βγάζει μηνύματα λάθους, ενώ αυτοί "τα κάνουν όλα σωστά"! Φυσικά, κάθε άλλο παρά σωστά τα κάνουν, και το φάντασμα που εντοπίστηκε είναι αυτό του Blaise Pascal, που δεν άντεξε να βλέπει τέτοια κακοποίηση στο μηχάνημα του οποίου τον πρόγονο ανακάλυψε!

ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Ο David Dawson και η οικογένειά του έφυγαν από το θόρυβο και τη μόλυνση της πόλης, για να μεταφερθούν σε ένα μεγάλο παλιό σπίτι στην επαρχία του Worcestershire, στο χωριό Dunley. Όπως κάθε παλιό σπίτι που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και αυτό ήταν φορτωμένο με φήμες και ιστορίες για φαντάσματα και άλλα τινά του παραφυσικού είδους, και οι ίδιοι υποστηρίζουν ότι αντιλαμβάνονταν κάποια παρουσία στο σπίτι, στην οποία είχαν βγάλει και το παρατσούκλι "Norman"! Αλλά ο Norman δεν έκανε ξεκάθαρα αισθητή την παρουσία του, παρά μόνον όταν στο σπίτι έφθασε ένας Amstrad PCW 8256 με εκτυπωτή. Η οικογένεια, χαρούμενη, σύνδεσε το μηχάνημα και ο David έκανε install το πακέτο Words 2, αλλά προτού τελειώσει το installation η κυρία Dawson ειδοποίησε για το απογευματινό τσάι. Την ώρα όμως που η οικογένεια έπαιρνε το τσάι της, ο εκτυπωτής άρχισε να δουλεύει και ο David κατέβηκε ξανά κάτω, μόνο και μόνο για να βρει τον υπολογιστή και πάλι ήσυχο, και στην κορυφή του εκτυπωτή το παρακάτω κείμενο, γραμμένο σε αρχαϊκά αγγλικά:

"Δεν μπορώ να σας μιλήσω.

Το όνομά μου δεν είναι Norman, αλλά Katheryne De Wyche. Δεν θα με βλέπετε συχνά, αλλά δεν πρόκειται να σας κάνω κακό. Σας παρακαλώ μην κινηθείτε εχθρικά προς εμένα, δεν σκοπεύω να βλάψω ούτε εσάς ούτε κανέναν από τους ζωντανούς.

Η ζωή μου ήταν μικρή, αλλά χαρούμενη σε αυτό τον τόπο, παρότι η κατοικία μου ήταν ένα σπίτι παλιότερο από αυτό."

Ο David κράτησε το printout, για του οποίου την ύπαρξη δεν υπήρχε καμιά δικαιολογία, εφόσον στο δίσκο δεν υπήρχε κανένα σχετικό αρχείο, για να εκτυπωθεί ακόμα και κατά λάθος, και κοντά στον υπολογιστή δεν ήταν κανείς. Και συζήτηση για virus δεν μπορεί να γίνει, εφόσον το περιστατικό έγινε το Νοέμβρη του 1985, αρκετά πριν από την εμφάνιση των πρώτων ιών. Στην ιστορία του Dawson υπάρχουν οπωσδήποτε πολλά κενά, αλλά δεν υπήρχε κάποιο κίνητρο που θα μπορούσε να τον ωθήσει να την "κατασκευάσει", οπότε και δεν είναι και τόσο εύκολο να πει κανείς ότι είναι πλαστή – παρ' όλ' αυτά, διατηρούμε τις αμφιβολίες μας.

Αν και η περίπτωση των Dawsons είναι η σημαντικότερη που έχει παρουσιαστεί μέχρι τώρα, δεν είναι και η μοναδική. Στην Daily Mail της 26ης Μαΐου 1988, δημοσιεύτηκε η ιστορία ενός AMSTRAD PCW 8256, που λειτουργούσε κατά ανεξήγητο τρόπο, εφόσον δεν ήταν συνδεδεμένος στο ρεύμα.

Ο PCW βρισκόταν σε ένα αρχιτεκτονικό γραφείο στο νότιο Manchester. Κάποιο βράδυ που η εταιρία είχε κλείσει, η καθαρίστρια άκουσε τον υπολογιστή να βγάζει ήχους και πήγε για να τον κλείσει. Δεν μπόρεσε να το κάνει, όμως, γιατί ο AMSTRAD ήταν ήδη κλειστός, και μάλιστα από το διακόπτη της πρίζας του. Μια εβδομάδα αργότερα διέκρινε κάποιους κιτρινωπούς φωτισμούς στην οθόνη, και αυτή τη φορά ο υπολογιστής δεν ήταν μόνο κλειστός, αλλά δεν ήταν καν συνδεδεμένος στο ρεύμα. Μετά από αυτό, η καθαρίστρια αρνήθηκε να συνεχίσει την εργασία της. Ο συντάκτης Ken Hughes ενδιαφέρθηκε για το θέμα και μετέφερε το μηχάνημα σε ένα φωτογραφικό studio, όπου και έθεσε τον υπολογιστή υπό την "παρακολούθηση" μιας βιντεοκάμερας. Παρότι δεν είδε τίποτα, επέμεινε για ένα μήνα, οπότε στις αρχές του Μαρτίου η επιμονή του ανταμείφτηκε. Στην ταινία φαινόταν καθαρά ο υπολογιστής με το καλώδιο του ρεύματος τυλιγμένο μπροστά στο πληκτρολόγιο και το φις στην κορυφή. Το ενδεικτικό του ρεύματος άναβε, ο υπολογιστής έκανε boot από το δίσκο και έπειτα από περίπου έξι δευτερόλεπτα ξαναέσβηνε. Έπειτα από άλλους δυο μήνες συστηματικής παρακολούθησης ο PCW ζωντάνεψε ξανά. Χωρίς να έχει ανάψει η λυχνία της τάσης αυτή τη φορά, στην οθόνη εμφανίζονταν χαρακτήρες που έτρεχαν κατά μήκος της οθόνης, πολύ γρήγορα για να διαβαστούν. Αυτό που αποδεικνύεται από τα παραπάνω είναι ότι ούτε και οι υπολογιστές κατόρθωσαν να γλιτώσουν από το "μικρόβιο" του μεταφυσικού. Μπορεί πραγματικά τα μηχανήματα να είχαν... "στοιχειώσει", όπως είναι πιθανό να πρόκειται και για εξηγήσιμες ή ψεύτικες καταστάσεις.

Σίγουρα, πάντως, μπορείτε να χαίρεστε που ο δικός σας υπολογιστής περιορίζεται στις συνηθισμένες εξαφανίσεις αρχείων και τα τυπικά "παγώματα". Αλλά καλού – κακού, κρεμάστε του και κανένα σκόρδο στο πλάι... Δεν ξέρεις ποτέ τι γίνεται!



ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

BOOKSTORE

Αποκτήστε τα Best Sellers της Πληροφορικής

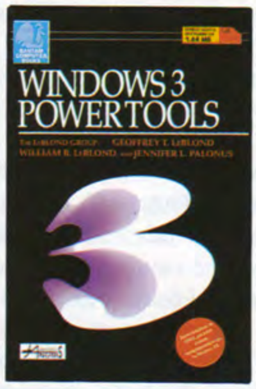


Απλά Μαθήματα

Σ. Καλομητσίνη-Θ. Παπαδόπουλου

Από τη σειρά αρχαρίων, ένα πρακτικό ανανεωμένο βιβλίο για την εξοικείωσή σας με το "περιβάλλον" των Η/Υ. Σας προσφέρει τις θεμελιώδεις γνώσεις για τον τρόπο λειτουργίας, τις δυνατότητες και το χειρισμό ενός computer.

Τιμή: 1.900 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0001



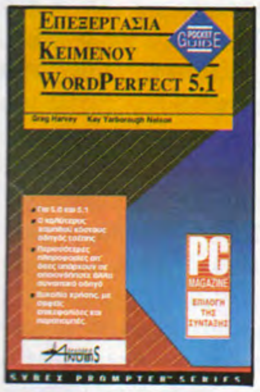
Windows 3 Power Tools *

The Le Blond group / Μετάφραση: Γ. Πατρίκος

Διεισδύστε στην ισχύ των Windows, με εκπληκτική ευκολία. Ενα βιβλίο που σας διευκολύνει να κατανοήσετε το ιδιαίτερα χρήσιμο Windows 3. **Συνοδεύεται από μία δισκέτα προγραμμάτων 1,44 MB** με τρία σημαντικά προγράμματα shareware. Μία ολοκληρωμένη έκδοση, σταθερή πηγή πληροφοριακών στοιχείων, για να εκμεταλευθείτε, διαχρονικά, τις δυνατότητες του προγράμματος.

Τιμή: 6.800 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0004

* ΥΠΟ ΕΚΔΟΣΗ



Επεξεργασία κειμένου Word Perfect 5.1

G. Harvey-K. Y. Nelson Μετ.: Α. Καλέκα

Η νέα έκδοση του Word Perfect 5.1 σε εύχρηστη μορφή οδηγού τσέπης. Χρήσιμα πληροφοριακά στοιχεία και απλουστευμένη γραφή για να κατανοήσετε, χωρίς δυσκολία, το πρόγραμμα. Με λειτουργικό ευρετήριο όλων των εντολών και ακριβείς οδηγίες πληκτρολόγησης. Ο πιο πλήρης οδηγός για να μάθετε το Word Perfect 5.1.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0007



Windows 3.0

M. L. Moseley / Μετάφραση: Σ. Γκίκας

Περιεκτική έκδοση σε μορφή οδηγού τσέπης. Καλύπτει όλες τις εντολές και λειτουργίες του νέου περιβάλλοντος Windows 3.0 αλλά και τις εφαρμογές που συνδέονται άμεσα με αυτό, όπως Clipboard, File Manager κ.λπ. Ακόμα, περιγραφή των δυνατοτήτων του Help των Windows. Μάθετε λεπτομερώς, όλες τις δυνατότητες της νέας έκδοσης των Windows.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0008



DOS 5.0

Αφροδίτης Παπαγιαννοπούλου

Χρήσιμος σύμβουλος για ότι αφορά τη νέα έκδοση 5.0. Πλήρης κατάλογος εντολών του DOS • Αναλυτικές παρουσιάσεις διακοπτών και παραμέτρων • Ειδικές εντολές • Νέος κειμενογράφος πλήρους οθόνης Edit • Οι λειτουργίες του νέου γραφικού περιβάλλοντος Shell και του Task Swapper. Αποκτήστε γνώση του DOS χωρίς ιδιαίτερο κόπο.

Τιμή: 1.500 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0002



DOS 5 *:

R. Ashley-J. N. Fernandez

Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης

Μέθοδος εκμάθησης χωρίς δάσκαλο της βελτιωμένης έκδοσης του DOS. Λεπτομερής, σταδιακή διδασκαλία και κατατοπιστικές οδηγίες για τη βαθμιαία εξοικείωσή σας με το πρόγραμμα. Ακόμα, ασκήσεις και αυτοέλεγχοι, εκτενές λεξικό ορολογίας καθώς και χρήσιμο υλικό αναφοράς. Σας διευκολύνει να αποκτήσετε ολοκληρωμένη γνώση του DOS 5.

Τιμή: 3.400 δρχ. Κωδικός: ΑΑ 0003

* ΥΠΟ ΕΚΔΟΣΗ

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ANUBIS BOOKSTORE

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΠΟΛΗ** ....

Τ.Κ .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔ.	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛ. ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4%

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

* Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο.
* Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Εδώ που τα λέμε η ανανέωση χρειαζόταν. Από το καλοκαίρι του '87 που κυκλοφόρησε η Amiga 500, η μορφή της είχε μείνει σχεδόν όπως ήταν την πρώτη μέρα που είδε το φως της κυκλοφορίας. Μετά από πέντε χρόνια στην αγορά, η Amiga πουλήθηκε αρκετά και δουλεύτηκε πάρα πολύ. Οι αδυναμίες της, έπειτα από τόσο καιρό, εντοπίστηκαν, και τώρα η Commodore κάνει μία πάρα πολύ καλή προσπάθεια να τις διορθώσει. Ο καιρός θα δείξει κατά πόσο πέτυχε. Πριν ξεκινήσουμε, όμως, καλό θα ήταν να ρίξουμε μια ματιά στο προφίλ της Amiga, τη θέση που έχει στην αγορά, καθώς και στο πώς τη φαντάζεται ο υποψήφιος αγοραστής.

Πίσω από τη μάσκα της εκπληκτικής παιχνιδομηχανής θα πρέπει να πούμε ότι κρύβεται ένα δυνατό μηχάνημα τόσο ως προς τον ήχο όσο και ως προς τα γραφικά. Και μπορεί στον τομέα της μουσικής να χάνει έδαφος απ' τον Atari, αλλά στα γραφικά η Amiga είναι αδιαμφισβήτητα πρώτη. Αποτελεί ένα low cost system με το οποίο μπορεί κανείς να κάνει πολύ καλές video δουλειές. Ας μην πάμε μακριά: παρακολουθήστε κάποια ιδιωτικά κανάλια και θα διαπιστώσετε εκτεταμένη χρήση του μηχανήματος. Και προσέξτε: η ποιότητα που θα δείτε δεν φτάνει σε καμιά περίπτωση τις πραγματικές δυνατότητες του υπολογιστή. Αλλά - δυστυχώς - όταν μπει κανείς στον κυκεώνα της παραγωγής ("στις 11 πρέπει να είναι οπωσδήποτε έτοιμο για να βγει στον αέρα"...), δεν έχει και πολύ χρόνο για ψάξιμο και καλλιτεχνίες - εκτός και αν δουλεύει μέχρι τα ξημερώματα (γκουχ - γκουχ). Φυσικά, μην περιμένετε με το που θα πάρετε το μηχάνημα στα χέρια σας να φτιάξετε αριστουργήματα. Τις περισσότερες φορές απαιτείται σκληρός δίσκος και κάποια μεγαλύτερη Amiga (2000 ή 3000), αλλά και η 500 μπορεί να κάνει θαύματα - οι θεατές του Computer Show θα θυμούνται φαντάζομαι. Το ζήτημα είναι να ψάξει ο χρήστης το μηχάνημα λιγουλάκι και να μην το ρίξει στα games, γιατί το μόνο που θα μάθει απ' την Amiga είναι πώς γίνεται το reset. Τέλος πάντων, στη Γερμανία που τα ψάχνουν τα πράγματα κάπως περισσότερο έχουν κάνει προόδους και έχουν κατασκευάσει διάφορα όμορφα περιφερειακά και προγράμματα για την Amiga. Άρα, όποιος ενδιαφέρεται θα πρέπει να ψάξει κατά 'κει. Στην Ελλάδα, βέβαια, οι περισσότεροι καταλήγουν να παίζουν - αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία.

AMIGA 500+

Πέντε Χρόνια Μετά...

Οι φήμες για το καινούριο μηχάνημα οργίαζαν εδώ και αρκετούς μήνες. Ο Βασίλης Κωνσταντίνου έπαιζε "man to man" την Commodore Αγγλίας και είχε γράψει σχετική είδηση στο "Εδώ Λονδίνο" του περασμένου μήνα. Εμείς, ωστόσο, ενεργοποιηθήκαμε και έχουμε στα χέρια μας μια Amiga 500 plus, για να σας την παρουσιάσουμε – πρώτοι.

● Του Α. Λεκόπουλου

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Η πληροφορία ήρθε την ώρα που ετοιμαζόμασταν να κλείσουμε το τεύχος του Δεκέμβρη: η Anco στη Θεσσαλονίκη έχει την Amiga 500 +. Την άλλη μέρα κιόλας, η A500+ ήταν στα γραφεία μας. Εξωτερικά, το μηχάνημα δεν παρουσιάζει καμιά αλλαγή, εκτός από την ταμπέλα που γράφει "A-500 Plus". Απ' ό,τι βλέπετε και στις φωτογραφίες, πρόκειται για μηχάνημα με γερμανικό πληκτρολόγιο. Στο επάνω δεξί μέρος του, υπάρχει το drive - που τώρα είναι πολύ αθόρυβο - και στο πίσω μέρος βρίσκονται όλες οι θύρες. Ας τις δούμε με τη σειρά από αριστερά προς δεξιά: δύο είσοδοι για joystick, δύο έξοδοι RCA (left - right) για stereo ήχο, θύρα για δεύτερο drive, έξοδος RS 232 (serial), έξοδο standard Centronics (parallel), είσοδος για το ρεύμα, έξοδος video (RGB analog και digital) και, τέλος, έξοδος μονόχρωμου composite σήματος video. Στο αριστερό πλευρό του μηχανήματος υπάρχει η θύρα για τα διάφορα περιφερειακά ή το σκληρό δίσκο και στη βάση του υπολογιστή υπάρχει η καλυμμένη θύρα όπου συνδέαμε την επέκταση μνήμης στην παλιά 500. Το τροφοδοτικό είναι το ελαφρύ

μοντέλο που δινόταν με τις πρόσφατες παρτίδες της A500, ο διακόπτης ON-OFF είναι επάνω του, ενώ το ποντίκι είναι το ίδιο. Η συνδεσμολογία του μηχανήματος με την οθόνη είναι ακριβώς η ίδια, μόνο που τώρα, αν συνδέσετε Multi Scan monitor, μπορείτε να δείτε την extra ανάλυση.

ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ

Ok, η Amiga στο τροφοδοτικό και στο 1084S monitor, οι διακόπτες στο ON και αντί για το κλασικό χεράκι με τη δισκέτα μας χαιρετάει μια μπορντώ οθόνη που μας πληροφορεί ότι το μηχάνημά μας έχει τις Roms 2.0 και περιμένει να του βάλουμε μια δισκέτα με το Workbench. Σημειώστε ότι η A500+ πηγαίνει στον αγοραστή με τις δισκέτες του καινούριου Workbench v 2.0. Τέλος, στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει η εικόνα ενός drive και μιας δισκέτας που μπαινοβγαίνει και προτρέπει το χρήστη να βάλει δισκέτα στο drive. Το μηχάνημα έχει τώρα standard μνήμη τού ενός Mbyte, ενώ στην κεντρική πλακέτα υπάρχει μπαταρία με real time clock. Για να τα έχει κανείς όλα αυτά στην παλιά A500, θα έπρεπε να αγοράσει κάποια επέκταση μνήμης που να έχει και real time clock. Η A500+ συνεργάστηκε χωρίς κανένα πρόβλημα με τις κάρτες επέκτασης μνήμης που χρησιμοποιούσε η μικρότερη αδελφή της. Έτσι, βάζοντας στο κάτω μέρος μια κοινή κάρτα των 500 Κ ανεβάσαμε εύκολα τη μνήμη στο 1,5 MB. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε πολύ εύκολα να έχετε κεντρική μνήμη 2 Mbytes.

Αλλαγές όμως έχουμε και στα modes των γραφικών. Έτσι, η 500+ βγάζει στον αέρα τις παρακάτω αναλύσεις:

HiRes Mode με ανάλυση 640x 256 (non interlaced) και 640x512 (interlaced).

Super HiRes Mode με ανάλυση 1.280x 256 (non interlaced) και 1.280x512 (interlaced).

Productivity Mode με ανάλυση 640x480 (non interlaced) και 640x960 (interlaced).

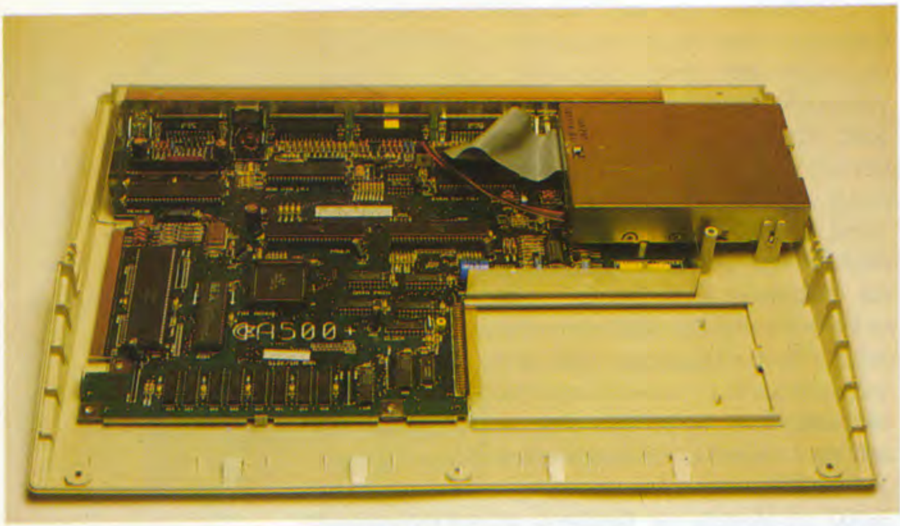
A2024 με ανάλυση 1.008x800.

Το Productivity mode χρειάζεται multiscan monitor για να βγουν στον αέρα. Για το σκοπό αυτό, η Commodore έχει ήδη κατασκευάσει κάποιον adaptor. Έτσι ένα "κοινό" Super Vga monitor μπορεί να προσαρμοστεί στην A500+ και να δείξει τις υψηλές αναλύσεις. Όσο για τον ήχο - αφού τα monitors αυτά δεν έχουν ήχο - μπορείτε να συνδέσετε την Amiga στον ενισχυτή σας με δύο κοινά RCA βύσματα. Τέλος, το A2022 mode χρειάζεται και αυτό, το ομώνυμο monitor. Πάμε όμως στο εσωτερικό του υπολογιστή που δεν παρουσιάζει καμιά διαφορά με την πρώτη ματιά. Η motherboard είναι ίδια αλλά, αν κοιτάξει κανείς από πιο κοντά, θα δει τα καινούρια chips και τα νέα διακριτικά. Υπάρχουν φυσικά οι νέες roms και ο 3000/3000 T που είναι υπεύθυνος για τις υψηλότερες αναλύσεις. Φυσικά παρούσα είναι και η γνωστή... παλιοπαρέα: ο Agnus (που τώρα ονομάζεται Fatter Agnus), η Denise, η Paula και βέβαια ο 68000 της Motorola. Να θυμηθούμε μερικά πράγματα; Ο Agnus είναι υπεύθυνος για τα γραφικά και είναι ο γνωστός +litter. Έχει τη δυνατότητα να ελέγχει 25 κανάλια DMA και με αυτά ελέγχει τα περιφερειακά. Η Denise μαζί με τον T 3000/3000 δουλεύουν για την ανάλυση και τα χρώματα, ενώ η Paula είναι υπεύθυνη για τον ήχο. Οι δυνατότητες της τελευταίας είναι παραγωγή 4 φωνών που βγαίνουν στον αέρα σε δύο διαφορετικά κανάλια και οποιοδήποτε είδος κυματομορφής θέλει ο χρήστης. Επίσης υπάρχει και έ-



Το πακέτο της A500+. Μπορείτε να δείτε τις τρεις δισκέτες με το Workbench, τα Extras και τα Fonts.





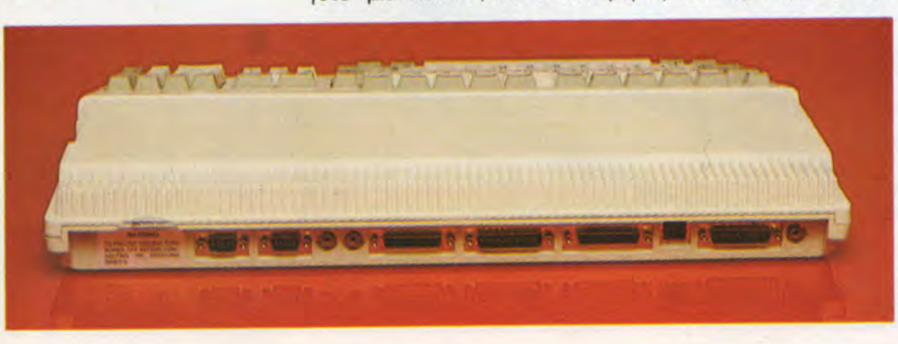
Το εσωτερικό της Α500+. Βλέπουμε τα καινούρια διακριτικά πάνω στην πλακέτα. Αν παρατηρήσετε καλύτερα, θα δείτε τα καινούρια chips και τις νέες ROMS.

νας Analog - to - Digital μετατροπέας, που επιτρέπει την αποθήκευση στη μνήμη της Amiga οποιουδήποτε αληθινού ήχου και τη μετέπειτα αναπαραγωγή του, αφού έχει υποστεί κάποια επεξεργασία από το χρήστη. Να μη μιλήσουμε περισσότερο για τις ηχητικές δυνατότητες της Amiga - όλοι θα έχετε ακούσει κάποιο δείγμα. Αρχηγός όλων αυτών είναι ο 68000 που τώρα τρέχει στα 14 MHz, ενώ εκείνος της παλιάς Amiga έτρεχε στα 7,16. Η ικανότητα αποθήκευσης του - αθόρυβου - drive έχει παραμείνει στα 880 Κ και το format είναι το ίδιο, αλλά κατά τη διάρκεια του test παρατηρήθηκαν κάποια περίεργα φαινόμενα: το drive δεν διάβαζε κάποιες δισκέτες, που στην παλιά 500 διαβάζονταν χωρίς πρόβλημα.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση στο χρήστη είναι το καινούριο Workbench. Πρόκειται για ένα λειτουργικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί σχεδόν ολόκληρο απ' την αρχή. Ετσι, τώρα μοιάζει αρκετά με τα Windows. Τα κουμπιά που υπάρχουν στα παράθυρα διαλόγου είναι τρισδιάστατα και η βασική παλέτα χρωμάτων έχει αλλάξει. Εχουμε τώρα γκρι-μαύρο αντί για μπλε-άσπρο και κάποια "τρισδιάστατα" παράθυρα. Το σημαντικότερο όμως έχει να κάνει με το πλήθος νέων εσωτερικών εντολών που υπάρχουν διαθέσιμες στο Workbench. Ετσι τώρα μπορείτε να δείτε όλα τα αρχεία μιας δισκέτας, ακόμα και αν δεν έχουν το περίφημο ".info" αρχείο, που σημαίνει ότι δεν μπορούν να εμφανιστούν σαν icons. Το Workbench 2.0, όμως, σας δίνει τη δυνατότητα να εμφανίσετε το directory μιας δισκέτας σαν λίστα κειμένου, οπότε και βλέπετε όλα τα αρχεία, χωρίς να πρέπει να ανοίξετε CLI window κ.ο.κ. Επίσης, όταν "ανοίγετε" μια δισκέτα, στο επάνω μέρος του παραθύρου με το directory, βλέπετε πληροφορίες για το πόσα Κ υπάρχουν ελεύθερα στο δίσκο και πόσα είναι χρησιμοποιημένα. Επιτέλους!

Η πίσω όψη του υπολογιστή. Οι θύρες δεν έχουν αλλάξει από την παλιά Α500 - άλλωστε δεν χρειαζόταν.



Σημειώστε πως όλες οι εντολές που εμφανίζονται στα menus είναι εσωτερικές και δεν χρειάζεται να έχετε συνεχώς σε κάποιο drive τη δισκέτα του Workbench.

Η Amiga 500+ πηγαίνει στο χρήστη με τρεις δισκέτες: Workbench, Fonts και Extras. Σε καμιά απ' τις τρεις δεν υπάρχει η basic. Γιατί; Πάντως, για να σας φύγουν οι ανησυχίες, να πούμε ότι η παλιά basic τρέχει και στην Α500+ χωρίς κανένα πρόβλημα. Στις δισκέτες αυτές θα βρείτε ένα σωρό χρήσιμα προγράμματα. Ενα απ' τα πιο ενδιαφέροντα βρίσκεται μέσα στο φάκελο "Preferences" της δισκέτας του Workbench και ονομάζεται "ScreenMode".

Περιέχει τις ρουτίνες καθορισμού της ανάλυσης της οθόνης - παλιές και καινούριες. Η Commodore έχει ενσωματώσει εδώ και μια πολύ καλή ρουτίνα fix flickering. Ετσι, μπορείτε να βγάλετε στο κοινό 1084 monitor ανάλυση μέχρι και 1.280x 256 χωρίς flickering. Πολύ καλά, νομίζω. Τέλος, να πούμε ότι στη δισκέτα "Extras" περιέχονται οι drivers, για να διαλέξετε το monitor που θα δουλέψετε. Βεβαίως, αν δοκιμάσετε να τρέξετε σε μια απλή 500, το Workbench 2.0, θα δείτε μπροστά σας ένα πολύ όμορφο παράθυρο "System Request", το οποίο θα σας πληροφορεί ότι το μηχάνημα δεν έχει τις καινούριες Roms που απαιτεί το σύστημα. Μήπως θέλετε να ρωτήσετε τίποτα;

Αν το υποψιαστήκατε, μπράβο. Βεβαίως η Commodore κυκλοφορεί τις νέες Roms με το Kickstart και το Workbench και τα νέα τσιπάκια γραφικών. Στη χώρα μας - όταν έρθουν - θα έχουν περίπου 25.000 και 20.000 δρχ. αντίστοιχα. Ετσι, μη βιαστείτε να στείλετε αγγελία, για να πουλήσετε την παλιά σας Amiga - μπορείτε να την κάνετε "+" με το παραπάνω κόστος. Πρέπει, πάντως, να ομολογήσουμε ότι το μηχάνημα μας άφησε αρκετά ικανοποιημένους. Ωστόσο, κάποια προβλήματα υπάρχουν. Για παράδειγμα, ένα Action Replay v. 1.0 που συνδέσαμε μπλόκαρε τον υπολογιστή (δεν έκανε καν boot). Κάποια παρόμοια φαινόμενα παρουσίασε και ένα εξωτερικό drive που έχουμε για την παλιά 500. Το συνδέσαμε και, μόλις ανάψαμε το μηχάνημα, είδαμε ένα ανατριχιαστικό "Software Failure", κάποιες τιμές καταχωρητών και ένα "Press Left mouse Button to Continue". Το πατήσαμε και πράγματι ο υπολογιστής έκανε boot χωρίς πρόβλημα. Σημειώστε ότι, όταν κάναμε reset (Control - A - A), δεν παρουσιάστηκε παρόμοιο φαινόμενο. Εκείνο που περιμένουμε τώρα είναι τα προγράμματα που θα εκμεταλλεύονται τις extra δυνατότητες του υπολογιστή. Διότι αυτά που υπάρχουν τώρα τρέχουν χωρίς καμιά διαφορά και δεν παρουσιάζουν κανένα πρόβλημα ασυμβατότητας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Άλλο ένα όπλο στο οπλοστάσιο της Commodore λοιπόν. Ένα μηχάνημα δυνατό και - απ' ό,τι φαίνεται - γρήγορο. Και η τιμή του; Ααα, εδώ έχουμε να πούμε μερικά πράγματα. Το μηχάνημα του test, το πήραμε απ' την Anco Θεσσαλονίκης που το εισάγει στις 155.000 δρχ. (τελική τιμή). Η ίδια εταιρία μας είπε ότι θα φέρει και το kit με τα καινούρια chips. Όσο για την αντιπροσωπία, όταν τη ρωτήσαμε, μας είπε ότι τα πρώτα κομμάτια θα έρθουν λίγο πριν τις γιορτές.

CompuLink



Συνδέοντας τον υπολογιστή σας στην CompuLink, έχετε πρόσβαση στο πιο εξελιγμένο ελληνικό σύστημα ON-LINE πληροφόρησης. Ενας κεντρικός υπολογιστής, βασισμένος σ' όλα τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και στην πολύχρονη εμπειρία της Compupress στο χώρο της Πληροφορικής, σας ενημερώνει, σας παρέχει εξειδικευμένες πληροφορίες, σας ψυχαγωγεί, σας εκπαιδεύει και σας δίνει τη δυνατότητα να έρθετε σε επικοινωνία με τους χιλιάδες φίλους των υπολογιστών σ' όλη την Ελλάδα.

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο



Το σύστημα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της CompuLink επιτρέπει στους συνδρομητές της ν' ανταλλάσσουν προσωπικά μηνύματα ή αρχεία με μεγάλη ταχύτητα και αξιοπιστία. Ο κάθε συνδρομητής έχει τη δική του ηλεκτρονική θυρίδα με "ξεχωριστή διεύθυνση" και το σύστημα παρέχει όλες τις δυνατότητες για καταγραφή, επεξεργασία και ευέλικτη διανομή των μηνυμάτων.

Πληροφορική Εβδομάδα



Η Πληροφορική Εβδομάδα είναι το εβδομαδιαίο ON-LINE newsletter της CompuLink για την Ελληνική και Διεθνή Αγορά της Πληροφορικής. Σκοπός της η γρήγορη, άμεση και έγκυρη ενημέρωση για ό,τι σημαντικό συμβαίνει ή πρόκειται να συμβεί στο χώρο της Πληροφορικής. Επιλεγμένες ειδήσεις για Hardware και Software προϊόντα, επιχειρησιακές δραστηριότητες, οικονομικά στοιχεία, αναλύσεις της επικαιρότητας βρίσκονται ON - LINE στη διάθεση του κάθε συνδρομητή, αποβλέποντας στον εντοπισμό των τάσεων και των ρευμάτων αλλά και των εμπορικών ευκαιριών στην Αγορά της Πληροφορικής.

TeleShopping



Η διαδικασία παραγγελίας για Software, Hardware και προϊόντα υψηλής τεχνολογίας απλουστεύεται μ' αυτό το service της CompuLink. Ενα ηλεκτρονικό μήνυμα που χρειάζεται λίγα δευτερόλεπτα για να φθάσει απ' το συνδρομητή στον αντίστοιχο φορέα, χωρίς την παραμικρή γραφειοκρατική ή ταχυδρομική παρεμβολή, καταγράφει την επιθυμητή παραγγελία του συνδρομητή και αυτόματα δίνει εντολές για την πιστή και γρήγορη εκτέλεσή της.

ΤηλεΕκπαίδευση



Σ' αυτό το επίπεδο λειτουργίας της, η CompuLink προσφέρει εκπαιδευτικές υπηρεσίες στους συνδρομητές της με το ON - LINE Ηλεκτρονικό Λεξικό Ορολογίας Υπολογιστών, όπου αφού ο χρήστης πληκτρολογήσει τους όρους των οποίων απαιτείται μετάφραση, το σύστημα εμφανίζει την αναλυτική επεξήγησή τους στα Ελληνικά, σε πραγματικό χρόνο. Ακόμα, ένα σύστημα Hypertext προσφέρει μαθήματα σχετικά με τους υπολογιστές και τις νέες τεχνολογίες σε αρχαρίους, μέσα από ένα προσεκτικά επιλεγμένο θεματολόγιο απ' την Compupress, και μέσω ενός ιδιαίτερα απλού φιλικού και γρήγορου user interface.

CompuBank

Με χρήση της Βάσης Δεδομένων ORACLE



Η Compupress μεταφέρει την πολύχρονη εμπειρία και τη βαθιά γνώση της για την Αγορά της Πληροφορικής στην Ηλεκτρονική Πληροφόρηση, δημιουργώντας μία ολοκληρωμένη βάση δεδομένων για Εταιρίες και Προϊόντα Πληροφορικής στην Ελλάδα. Ενα ευέλικτο, γρήγορο και φιλικό σύστημα διαχείρισης της CompuBank θα μεταφέρει στο συνδρομητή λεπτομερή στοιχεία για οποιοδήποτε προϊόν Hardware ή Software ή για οποιαδήποτε εταιρία του χώρου, καθοδηγούμενο από τα πολλαπλά κριτήρια επιλογής που θα ορίζονται απ΄ τον ίδιο

Ηλεκτρονική Πληροφόρηση On-Line

τον ενδιαφερόμενο. Ετσι, η CompuBank θα αποτελέσει ένα μελλοντικό καθημερινό συμβουλευτικό εργαλείο για επαγγελματίες και μη της ελληνικής Πληροφορικής.

Software για όλους



Η CompuLink δίνει τη δυνατότητα σ' όλους τους συνδρομητές της να επιλέξουν τα προγράμματα που τους ενδιαφέρουν μέσα από μια τεράστια και πολύπλευρη βάση Public Domain Software. Χιλιάδες προγράμματα για όλους τους δημοφιλείς υπολογιστές θα είναι διαθέσιμα ON - LINE και ο κάθε συνδρομητής μέσα από ένα πολύ φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον θα διαλέγει αυτά που τον ενδιαφέρουν για να τα κρατήσει στο δικό του υπολογιστή, ακολουθώντας τις downloading διαδικασίες του συστήματος.

Η σύνδεσή σας με τον κεντρικό υπολογιστή της CompuLink δεν απαιτεί ειδικευμένο hardware. Μ' οποιοδήποτε υπολογιστή και ένα modem ο ελληνικός κόσμος της ηλεκτρονικής πληροφόρησης είναι δικός σας.

την ανάπτυξη νέων ιδεών ή ακόμα και προϊόντων. Τα θέματα για συζήτηση είναι πρακτικά άπειρα, ενώ ο κάθε συνδρομητής μπορεί να ορίσει τα δικά του, καλώντας "ηλεκτρονικούς" συνομιλητές να συμμετάσχουν στο δικό του συνέδριο.

Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη



Τα σημαντικότερα άρθρα των ελληνικών περιοδικών Πληροφορικής σε δευτερόλεπτα στην οθόνη σας. Ενα ειδικά σχεδιασμένο σύστημα Hypertext φροντίζει για τη γρήγορη αναζήτηση θεμάτων και τον εντοπισμό των αντίστοιχων άρθρων στη βάση αρθρογραφίας της CompuLink, δυναμικά καθοδηγούμενο σύμφωνα με τις εννοιολογικές συσχετίσεις που ορίζει ο ίδιος ο συνδρομητής μέσα από ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον.

Η γωνιά του Gamer



Η υπηρεσία ηλεκτρονικής πληροφόρησης της CompuLink δίνει μια άλλη διάσταση στα Computer Games. Αν ο συνδρομητής το επιλέξει, βρίσκεται σε φανταστικούς χώρους, όπου έχει ν' αντιμετωπίσει εκτός του υπολογιστή και άλλους ανώνυμους και καλά κρυμμένους παίκτες (συνδρομητές) σ' ένα περιβάλλον όπου την περιπέτεια τη διαμορφώνει άμεσα και δυναμικά η τεχνολογία και η φαντασία όλων των "ηλεκτρονικών παικτών".





Electronic Conferences



Η CompuLink δημιουργεί την τεχνολογική πλατφόρμα για τη δημιουργία ηλεκτρονικών συνδιασκέψεων, που είναι ο σύγχρονος τρόπος για συλλογική δουλειά ή συζήτηση, χωρίς ο τόπος και ο χρόνος να αποτελούν περιοριστικούς παράγοντες. Μ' αυτή την υπηρεσία η δημιουργία ηλεκτρονικών συνεδρίων θα φέρει σ' επαφή όμοια σκεπτόμενους ανθρώπους με ειδικές και μη γνώσεις για

ΘΕΜΑ

Η ΤΡΙΑΚΟΝΤΑΕΤΙΑ ΤΩΝ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΩΝ

Τα 70s ήταν η δεκαετία του Superman. Τα 80s η δεκαετία του Batman. Τα 90s ανήκουν στις χελώνες. Teenage Mutant Ninja Turtles. Είναι πράσινες, στέκονται στα δύο τους πόδια, κινούνται πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι νομίζετε, είναι άσοι στο καράτε (εξ ου και το Ninja) και τρελαίνονται για pizza.

● Του Α. Λεκόπουλου

Οι Donatello, Michaelangello, Raphael και Leonardo είναι κοντά μας. Χειροκροτήστε παρακαλώ και κάντε λίγο χώρο. Πρόκειται για τους νέους ήρωες των παιδιών, που ήρθαν για να μας απαλλάξουν απ' τους κακούς. Είναι τέσσερις μεταλλαγμένες χελώνες που υπηρετούν το καλό και έχουν σαν σκοπό της ζωής τους να στείλουν το διαβολικότερο εχθρό τους, το Shredder, στη φυλακή. Στην παρέα προστίθεται και μια δημοσιογράφος, η April, που είναι κανονικότατος άνθρωπος. Η κακομοίρα είναι πολύ όμορφη και τραβάει τα πάνδεινα από τη συμμορία του Shredder που τη μία την απάγει και τη φυλακίζει στο κρησφύγετό του, την άλλη τη στέλνει σε κάποιο ανήλιαγο μπουντρούμι και ό,τι άλλο βάζει ο νους σας. Μέσα στ' άλλα λοιπόν, οι χελώνες πρέπει να τη σώσουν και να τη φέρουν σώα πίσω.

Οι Teenage Mutant Ninja Turtles έχουν κυκλοφορήσει σε πολλές μορφές. Τους συναντάμε σε computer games, σε cartoons και φυσικά στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Η ταινία κάνει πάταγο στην Αμερική και μάλιστα, όταν η Warner Bros ανακάλυψε ότι η πρεμιέρα του Never Ending Story II έπεφτε την ίδια μέρα με εκείνη των Turtles, φρόντισε διακριτικά να τη μεταθέσει μερικές εβδομάδες αργότερα. Οι υπεύθυνοι δεν θέλησαν να αναμετρηθούν με τα χελωνονιντζάκια.

Να πούμε τώρα μερικά πράγματα για την ταινία;



Η κίνηση των χελωνών και αυτό που βλέπει ο θεατής στην οθόνη είναι αποτέλεσμα της συνδυασμένης δράσης δύο ανθρώπων: του ηθοποιού που βρίσκεται μέσα στη στολή της χελώνας και του μαριονετίστα που βρίσκεται μερικά μέτρα απ' το πλατώ. Να το εξηγήσουμε λίγο. Ο ηθοποιός που βρίσκεται μέσα στη στολή της χελώνας δεν κάνει τίποτ' άλλο απ' το να κάνει τις κινήσεις (περπάτημα, πήδημα, πολεμικές τέχνες κ.λπ.). Από κει και μετά όμως μπαίνει στη μέση ο μαριονετίστας. Τι κάνει; Είναι υπεύθυνος για όλες τις κινήσεις του κεφαλιού, καθώς και για το λόγο. Αυτό ακούγεται απλό, αλλά - ως συνήθως - δεν είναι. Ο μαριονετίστας έχει μπροστά του δύο μοχλούς που μοιάζουν με joysticks. Ταυτόχρονα, φοράει στο κεφάλι του κάποια ακουστικά, ενώ υπάρχει μπροστά στο στόμα του κάποιο μικρόφωνο. Οι μοχλοί που έχει μπροστά του ελέγχουν ασύρματα ένα πολύπλοκο σύστημα σερβομηχανισμών που βρίσκονται μέσα στο κεφάλι της στολής της χελώνας, οι οποίοι μπορούν να δώσουν οποιαδήποτε έκφραση στο πρόσωπό της, να ανοιγοκλείσουν το στόμα της, να την κάνουν να γελάσει, να κατσουφιάσει ή να θυμώσει και φυσικά ελέγχουν και τα μάτια της. Όπως καταλαβαίνετε, υπάρχει ένας μαριονετίστας για κάθε χελώνα, ενώ οι ηθοποιοί κουβαλούν μέσα στη στολή ένα αρκετά σεβαστό βάρος. Έτσι, εκτός από την αφόρητη ζέστη, έχουν να ακούν και το θόρυβο των σερβομηχανισμών. Φυσικά, στα αυτιά τους φορούν ακουστικά και ακούν τα λόγια που υποτίθεται ότι λέει η χελώνα (αλλά, στην πραγματικότητα, τα λέει ο μαριονετίστας). Έτσι, επιτυγχάνεται ο συγχρονισμός.

Φυσικά, υπάρχουν εκατοντάδες προβλήματα: απ' το να μπερδεύονται οι συχνότητες εκπομπής των μηχανισμών για κάθε χελώνα, μέχρι να χαλούν κάποια ηλεκτρονικά ή μηχανικά εξαρτήματα μέσα στο κεφάλι της. Όπως καταλαβαίνετε, όλοι οι μηχανισμοί αυτοί είναι ιδιοκατασκευές και δεν κυκλοφορούν στο εμπόριο. Έτσι, οι παραγωγοί έχουν αναγκαστεί να φτιάξουν, αντί για τέσσερα, οκτώ κεφάλια (δύο για κάθε ήρωα). Αν, λοιπόν, χαλάσει κάποιο, το αντικαθιστούν και ταυτόχρονα το στέλνουν για άμεσο σέρβις. Πάντως, το αποτέλεσμα είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο, ενώ πρόκειται για μία από τις λίγες φορές που την περισσότερη δουλειά την κάνουν κάποιοι άλλοι απ' τους ηθοποιούς μέσα στη στολή.

Πράγματι, αν αναλογιστεί κανείς το πόσο δύσκολη είναι η δουλειά που κάνει ο μαριονετίστας, τα χάνει. Οι άνθρωποι αυτοί έχουν μπροστά τους από ένα monitor πάνω στο οποίο βλέπουν αυτό που δείχνει η κάμερα. Λένε τα λόγια της χελώνας, ενώ ταυτόχρονα με το ένα χέρι ανοιγοκλείνουν τα χείλια και με το άλλο γυρίζουν τα μάτια ή κάνουν κάποια άλλη κίνηση στο πρόσωπο. Οι μοχλοί που έχει να χειριστεί ο καθένας είναι καμιά δεκαπενταριά, οπότε και καταλαβαίνετε τι γίνεται. Το καλό όμως είναι ότι η λειτουργία τους προγραμματίζεται ανάλογα με το πώς βολεύεται ο κάθε μαριονετίστας.

Οι κινήσεις που υπάρχουν στις διάφορες φάσεις της ταινίας σκιτσάρονται πρώτα από τον Mike Davis, που είχε δουλέψει στο Turtles I και είναι πολύ πεπειραμένος σκιτσογράφος.

Πολλή δουλειά, όπως βλέπετε και - όπως λένε και οι φίλοι μας - **COWABUNGA!!!**

Η ΥΨΗΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ VIDEO GAMES



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.
Το συναρπαστικό παιχνίδι που είναι ενσωματωμένο στο Master System II.



Η SEGA, η κορυφαία ιαπωνική βιομηχανία παιχνιδιών, δημιουργεί τη νέα γενιά video games υψηλής τεχνολογίας. Το MASTER SYSTEM II είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα video games, που χάρη στην υψηλή τεχνολογία του, επιτρέπει αστραπιαίες αντιδράσεις σε όλες τις καταστάσεις.
Στο Master System II είναι ενσωματωμένο το συναρπαστικό παιχνίδι Alex Kidd in Miracle World. Ακόμη υπάρχει μια πλούσια συλλογή που περιλαμβάνει πάνω από 100 καταπληκτικά παιχνίδια.
Ξεχωριστά διατίθενται τα περιφερειακά εξαρτήματα Joystick, Light Phaser και Rapid Fire Unit.
Η καινοτομία της τεχνολογίας στο Master System II, έρχεται να εκφραστεί με: επεξεργαστή Z 80, οθόνη με 64 χρώματα, 256 έγχρωμα sprites καθώς επίσης 3 κανάλια ήχου και 1 για ηχητικά εφφέ.
Δικαιολογημένα λοιπόν η SEGA έχει αναδειχθεί πρώτη στη βιομηχανία των παγκόσμιων καινοτομιών στα video games.



MEGA DRIVE.
Το Video game που ξεπερνάει κάθε προηγούμενο. Η τεχνολογία των 16 BIT στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας με κύριο επεξεργαστή 68.000 και επεξεργαστη Z 80. Στερεοφωνικός ήχος 10 καναλιών.



GAME GEAR.
Μία παγκόσμια καινοτομία στα χέρια σας. Φορητό έγχρωμο video game με οθόνη LCD 3.2'', με την προσθήκη ειδικού tuner γίνεται και έγχρωμη τηλεόραση. Ακόμη λειτουργεί σαν μόνιτορ βιντεοκάμερας.

ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΙΝΤΕΡΙΑ Α.Ε. - ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 9 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ





• του Α. Λεκόπουλου

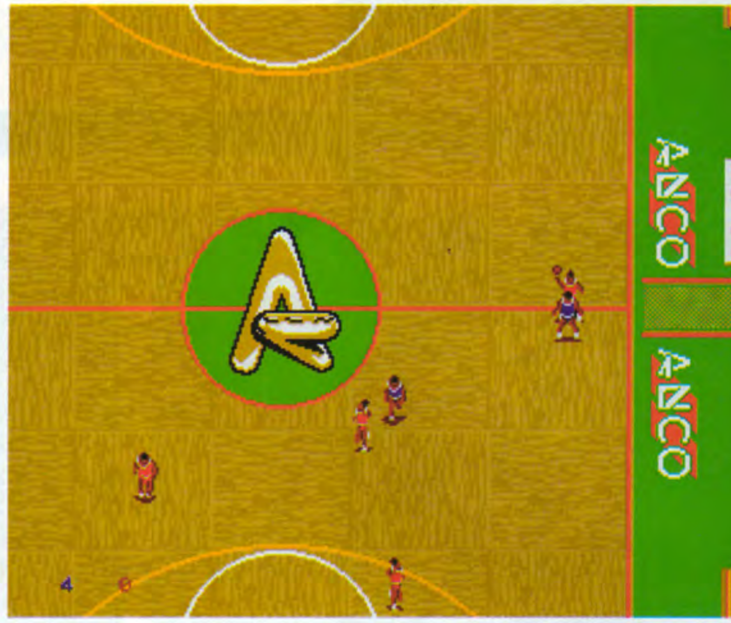
Η μέρα ήταν μάλλον συνηθισμένη. Καθόμουν και κοίταζα βαριεστημένα τον cursor που αναβόσβηνε με την υπνωτιστική του συχνότητα, επάνω αριστερά στην άδεια οθόνη. Γύρω μου η γνωστή ατμόσφαιρα εργασιακού οργασμού: βρισκόμασταν στην αρχή του μήνα και ακόμα δεν είχαμε αρχίσει να δουλεύουμε φουλ για το επόμενο τεύχος. Ο Ανδρέας λογομαχούσε με τον Απόλλωνα για το πόσο αξιόπιστος είναι ο Φον Νταίνικεν, ο Δημήτρης με τον Κώστα έπαιζαν Kick Off, ο Γιώργος έτρωγε ένα μαρούλι-burger βλέποντας MTV και ο Χρήστος κοίταζε κάποια κείμενα (πώς το 'παθε;). Απ' έξω έρχονταν οι συνηθισμένοι θόρυβοι της γραμματείας: το τηλεφωνικό κέντρο, το fax κ.λπ. Γενικώς δηλαδή υπήρχε μια βαβούρα, στην οποία πολλοί θόρυβοι ακούγονταν, αλλά κανένας δεν ξεχώριζε. Ξαφνικά άνοιξε η πόρτα και μια κοπέλα από τη γραμματεία άφησε στο γραφείο μου ένα μπεζ ταχυδρομικό φάκελο που έγραφε τ' όνομά μου. Έριξα μια ματιά στα γραμματόσημα και είδα ότι προέρχονταν απ' την Αγγλία. Τον πήρα βαριεστημένα στα χέρια μου και τον άνοιξα. Μέσα είχε μια δισκέτα και ένα επιστολόχαρτο. Κοίταξα την ετικέτα... και έχετε δει τη διαφήμιση του Kit-Kat; Μπήκαν όλοι σε μια παρένθεση και μίλαγαν χωρίς να τους ακούω. Σηκώθηκα, άναψα την Amiga, έβαλα τη δισκέτα και κάθισα αναπαυτικά στην καρέκλα. Η οθόνη φάνηκε μετά από μερικά δευτερόλεπτα: TIP-OFF. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά τους.

Το πρώτο σοκ μας ήρθε από τις διάφορες φήμες που κυκλοφορούσαν στο εξωτερικό. Το δεύτερο, απ' τις οθόνες που υπήρχαν στη διαφήμιση. Το μήνυμα σαφές: η Anco φτιάχνει παιχνίδι μπάσκετ. Η πνευματική μητέρα του καλύτερου football game αφήνει τα χορτάρινα τερέν και περνάει στο παρκέ.

Η σειρά των Kick Off είχε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα: ήταν πάρα πολύ καλή. Το γεγονός αυτό φόρτωσε μια αρκετά βαριά κληρονομιά στις πλάτες της Anco. Μια κληρονομιά που της απαγορεύει να κυκλοφορήσει έστω και ένα μέτριο παιχνίδι από εδώ και στο εξής. Με το βαρύ αυτό χρέος, απέναντι







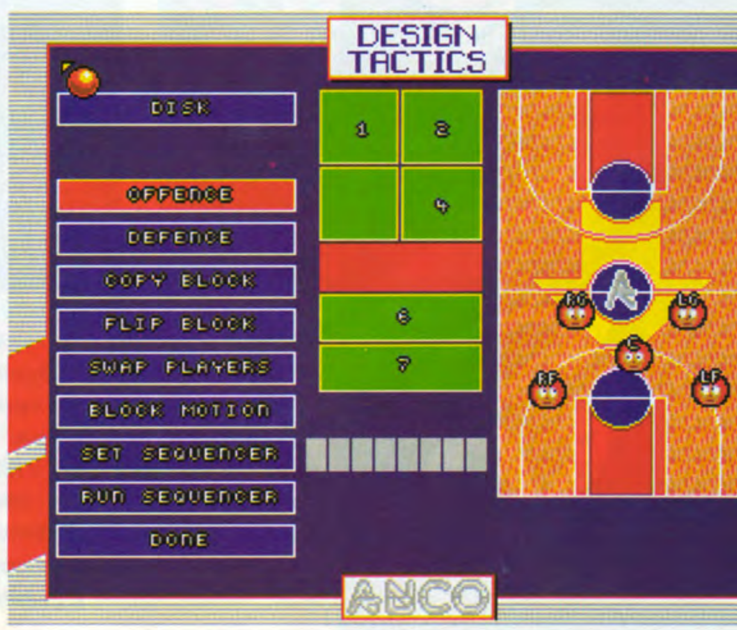
στους gamers, η εταιρία του Anil Gupta άρχισε να κατασκευάζει το Tip Off. Παίρνοντας σαν δεδομένο το Kick Off μπορούμε να συμπεράνουμε διάφορα πραγματάκια. Πρώτον ότι το παιχνίδι δεν θα έχει τέλεια sprites. Δεύτερον ότι θα είναι πολύ γρήγορο. Και τρίτον ότι έχει όλες τις προϋποθέσεις να πάρει άριστα. Μετά απ' όλα αυτά, ο Χρήστος πήρε το επίσημο δημοσιογραφικό του ύφος και μου ανέθεσε την ιερή αποστολή να φέρω το TIP OFF στα γραφεία μας για test.

Ξεκίνησα κάνοντας ένα τηλέφωνο στην Anco, στην Αγγλία, και μίλησα με τον κ. Anil Gupta. Μετά από μια σύντομη συνομιλία έμαθα ότι αυτόν τον καιρό η Anco είναι απασχολημένη με το να προσαρμόζει το Kick Off στο Gameboy και κατά συνέπεια η κυκλοφορία του Tip Off θα καθυστερήσει. Παρ' όλα αυτά υποσχέθηκε ότι θα μας στείλει μια demo δισκέτα. Έγιναν τα σχετικά fax και μετά από τρεις - τέσσερις μέρες η δισκέτα έφτασε στα γραφεία μας.

Η έκδοση ήταν αυτή της Amiga και μας χαιρέτισε με μια εισαγωγική οθόνη στα χρώματα του Kick Off. Απ' ό,τι μπορέσαμε να δούμε στην οθόνη των options, θα έχετε τη δυνατότητα να σχεδιάσετε την τακτική που θα ακολουθήσει η ομάδα σας στο ματς και να διαλέξετε παίκτες. Υπάρχουν κάποια έτοιμα συστήματα, τα οποία μπορείτε να τροποποιήσετε, αλλά μπορείτε ακόμα και να σχεδιάσετε απ' την αρχή το δικό σας σύστημα με τις κομπίνες και τις ειδικές κινήσεις. Υπάρχει με λίγα λόγια ένα player manager ενσωματωμένο. Πριν απ' τον κυρίως αγώνα βλέπετε τους διαιτητές, τα ονόματα των ομάδων και μετά περνάτε στο jump ball. Στην οθόνη βγαίνουν οι δέκα παίκτες και ξεκινάει το παιχνίδι. Βλέπετε τη δράση από ψηλά και από γωνία περίπου 45 μοιρών. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει μια ελαφριά διαφορά από το point of view του Kick Off, που βρισκόταν στις 30 μοίρες. Η οθόνη αλλάζει στα replays των εντυπωσιακών καλαθιών, καθώς και στην εκτέλεση των ελεύθερων βολών και ο παίκτης βλέπει μια μεγεθυσμένη άποψη της φάσης. Το μέγεθος των sprites είναι μάλλον δυσανάλογο με το μέγεθος του αγωνιστικού χώρου, ο οποίος σκρολάρει κάθετα, ανάλογα με το πού βρίσκεται η μπάλα. Το scrolling είναι ομαλότατο - το ίδιο και η κίνηση των παικτών. Ο τομέας των γραφικών συμπληρώνεται με κάποια διαφημιστικά ταμπλό έξω απ' τον αγωνιστικό χώρο. Λείπουν βέβαια τα ονόματα των ομάδων και ο δείκτης του σκορ, αλλά στην τελική version θα υπάρχουν τα πάντα, καθώς και τα κλασικά μηνύματα που έβγαιναν και στο Kick Off (foul, out κ.λπ.) Στον αγώνα ακούτε τις ζητωκραυγές των φιλάθλων και τον ήχο που κάνει το σκάσιμο της μπάλας στο παρκέ αλλά λείπει το τρίξιμο των παπουτσιών στο τερέν.

Τα παιχνίδια της Anco δεν τα πήγαιναν ιδιαίτερα καλά στον τομέα των γραφικών. Έτσι όλες οι οθόνες πριν από το παιχνίδι είναι μάλλον μέτριες - αλλά αυτό δεν μας απασχολεί καθόλου. Εκείνο που μας απασχολεί είναι το gameplay, αλλά εδώ δεν φαίνεται να υπάρχει κανένα πρόβλημα. Πάντως, αν το TIP OFF έχει το gameplay του Kick Off, τότε δεν μας βλέπω καλά. Το demo στάθηκε αρκετό για να μας καθίσει σε αναμμένα κάρβουνα. Περιμένετε νεότερα με τη full version.





ROBIN HOOD

Θα ζήσετε μέχρι την επιστροφή του Ριχάρδου;

Ο κακός σερίφης του Νότιγχαμ μαζί με τις δυνάμεις του καταδυναστεύουν την περιοχή και συνωμοτούν κατά του βασιλιά Ριχάρδου που απουσιάζει στις σταυροφορίες. Ο Ρομπέν επιστρέφει στην πατρίδα του, για να βρει το σπίτι του καμένο, και αποφασίζει να αναλάβει δράση.

Θα πρέπει να μαζέψετε δυνάμεις, να οργανωθείτε, να αρχίσετε να ληστεύετε τους πλούσιους και να δίνετε τα λάφυρά σας στους φτωχούς. Παράλληλα, θα πρέπει να φροντίζετε να κερδίσετε τη συμπάθεια της εκλεκτής της καρδιάς σας, της Lady Marian. Όλα αυτά γίνονται σε ένα σκηνικό που θυμίζει το "Populus" και ο τρόπος που προχωράτε στο παιχνίδι είναι το να βρίσκεστε στην κατάλληλη θέση την κατάλληλη στιγμή και να κάνετε τις σωστές ενέργειες. Η Millenium τα κατάφερε καλά για μια ακόμη φορά, και οι φίλοι του είδους αυτών των παιχνιδιών θα το βρουν ενδιαφέρον.



MONSTER BUSINESS

"Καθαρές" δουλειές με τέρατα δεν γίνονται...

Το "Monster Business" βασίζεται σε μια δοκιμασμένη συνταγή, σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι χωρίζεται σε πίστες και σε καθεμία από αυτές θα πρέπει να σκοτώσετε όλους τους κακούς, για να προχωρήσετε στην επόμενη.

Το παιχνίδι φαίνεται εμπνευσμένο από το "Show Bros" που έχουμε δει στα arcades: στις πλατφόρμες της κάθε πίστας κυκλοφορούνε κακοί, τους οποίους πρέπει να πλησιάσετε και να φουσκώσετε. Όταν φουσκωθούν αρκετά, θα περιπλανηθούν λίγο στην οθόνη και θα εξαφανισθούν. Αν όμως προλάβετε, μπορείτε να σπρώξετε ένα φουσκωμένο κακό πάνω στους ομοίους του και τότε θα βρουν όλοι το τέλος που πραγματικά τους αξίζει.

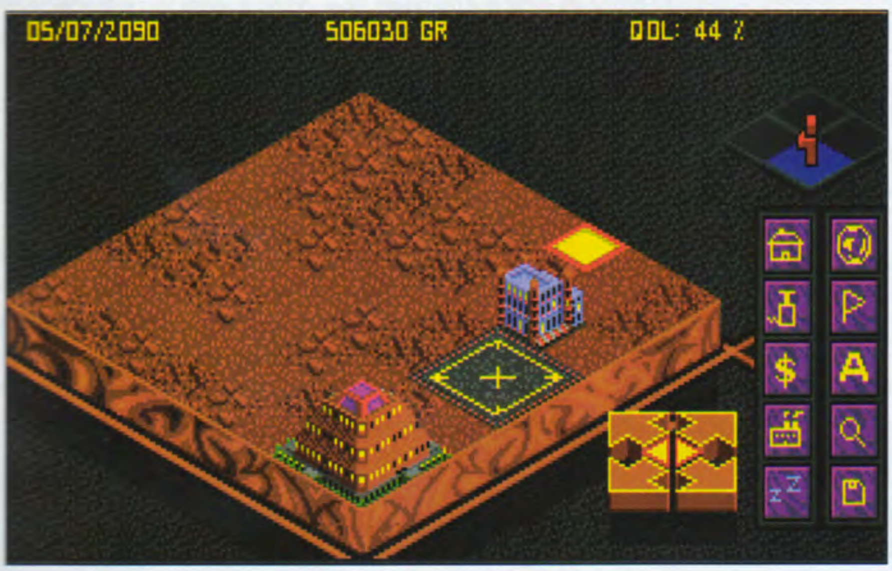
Η διαδρομή σας μέσα από τα 45 επίπεδα του παιχνιδιού δεν θα είναι σε καμία περίπτωση εύκολη, αν και τα αρχικά επίπεδα δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερες ευκολίες, τα γραφικά είναι πολύ καλά, το ίδιο και ο ήχος, ενώ το gameplay διαθέτει φοβερή εθιστικότητα και δεν θα σας αφήσει να απομακρυνθείτε από το μόνιτορ. Ένα από τα παιχνίδια που αξίζει να αποκτήσετε.



Φτιάξτε τον ιδεώδη κόσμο σ' ένα παιχνίδι...

Το σκηνικό στήνεται για μια ακόμη φορά στο μέλλον: η Γη έχει γεμίσει και δεν μπορεί να αντέξει άλλους κατοίκους, με συνέπεια αυτοί που περισσεύουν να στέλνονται σε αποικίες σε άλλους πλανήτες. Στόχοι σας είναι να χτίσετε ιδανικά τις νέες αποικίες. Με τον όρο "ιδανικά" εννοείται να διατηρείτε ισορροπίες ανάμεσα στις τάξεις, ανθηρή οικονομία, αίσθημα ασφάλειας κ.λπ. Το πόσο καλά τα έχετε καταφέρει φαίνεται από τον δείκτη της ποιότητας ζωής (quality of life) που φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης.

Συνολικά το παιχνίδι θυμίζει πολύ το "Sim City" και το πιο πρόσφατο "Moonbase". Η Gremlin πήρε μια καλή ιδέα, την υλοποίησε καλά και έτσι το "Utopia" είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι για όσους αρέσκονται σε τέτοιου είδους παιχνίδια.



STRATEGO

Στρατάρχης ή πεζικάριος; Έφτασε η ώρα της κρίσης...

Άλλο ένα από τα πλέον κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια έρχεται στις οθόνες των υπολογιστών μας. Με το "Stratego" μάλιστα αυτό είναι πολύ καλό γιατί μπορείτε επιτέλους να βρείτε κάποιον αντίπαλο που να μη βαριέται να στήσει τα πιόνια, ενώ δεν διατρέχετε τον κίνδυνο να χαλάσει το παιχνίδι από μια αδέξια κίνηση που θα κάνει ένας από τους παίκτες.

Μέσα στο παιχνίδι τα πράγματα έχουν όπως ακριβώς έχουν στον επιτραπέζιο συνάδελφό του: Πάρτε τη σημαία του αντιπάλου σας και βυθίστε τον στην ντροπή. Τοποθετήστε σωστά στα κομμάτια σας, σημαία, βόμβες και τους στρατιωτικούς των διαφόρων ιεραρχιών ώστε να αποδεκατίσετε τις δυνάμεις του αντιπάλου. Στο παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή μπορείτε να διαλέξετε επίπεδο δυσκολίας, ενώ υπάρχουν και άλλα options, όπως π.χ. το ποιο σετ από πιόνια θα χρησιμοποιηθεί (διαφέρουν μόνο στην εμφάνιση). Το επιτραπέζιο "Stratego" είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί, και το ίδιο ισχύει και για την ουσία του δημιουργήματος της Accolade. Κανείς όμως δεν θα ήταν δυσαρεστημένος αν η ουσία αυτή είχε λίγο καλύτερο περιτύλιγμα, δηλαδή καλύτερα γραφικά, ήχο, πιο φιλικά μενού κ.λπ.



ROBOCOD

Κακοποιοί όλης της υφηλίου φυλαχτείτε... Έρχεται ο διάδοχος του James Pond, το ρομπότ-μπακαλιάρος, το Robocod!

Μια και οι μπακαλιάροι όμως δεν φημίζονται για την εξυπνάδα τους, θα πρέπει να βάλετε και εσείς ένα χεράκι στην αποστολή του Robocod. Οι κανόνες είναι απλοί, αποφύγετε τους κακούς (ή πηδήξτε στο κεφάλι τους για να τους σκοτώσετε) και τις κακοτοπιές, μαζέψτε τα bonus και φτάστε στην έξοδο για να μεταφερθείτε στην επόμενη πίστα. Πολλές φορές θα κληθείτε να λύσετε κάποιους γρίφους για να μπορέσετε να προχωρήσετε, ενώ κάποιες άλλες θα πρέπει να ψάξετε σε απίθανα μέρη για τη συνέχεια της διαδρομής.

Βοηθήστε λοιπόν τον Robocod πριν μεταρτραπεί σε μουρουνόλαδο...

VROOM

Η οσμή των ελαστικών πλανιέται στον αέρα

Άλλο ένα formula one simulator για το μήνα αυτό, γεγονός που πρέπει να κάνει τους φίλους του είδους αρκετά χαρούμενους. Το "Vroom" διαθέτει τρία διαφορετικά είδη παιχνιδιού το training, το championship και το arcade. Όπως είναι προφανές, στο training mode το μόνο που μπορείτε να κερδίσετε είναι εμπειρία στο χειρισμό του αυτοκινήτου και στις ιδιοτροπίες της κάθε πίστας (από τις έξι που διαθέτει το παιχνίδι). Στο championship made τρέχετε στους έξι αγώνες με σκοπό να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Πριν από κάθε αγώνα θα λάβετε μέρος στα δοκιμαστικά και ο χρόνος σας θα καθορίσει τη θέση σας στη σειρά εκκίνησης.

Στο arcade mode συμμετέχετε και πάλι σ' όλες τις κούρσες ή καλύτερα σε όσες από αυτές προλάβετε γιατί, αν σε κάποια πίστα δεν καταφέρετε να τερματίσετε ή δεν περάσετε αρκετούς αντιπάλους, τότε θα εμφανιστεί το μισητό "Game Over".





Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, το scrolling είναι ταχύτατο και πολύ ρεαλιστικό και τα sprites έχουν σχεδιαστεί με λεπτομέρεια. Οι προγραμματιστές έδωσαν μεγάλη σημασία στον ήχο και στο gameplay, αλλά θα έπρεπε να δοθεί και η ίδια προσοχή στον τρόπο χειρισμού γιατί είναι αδύνατο να παίξει κανείς με το mouse (προαιρετικό στο arcade mode, υποχρεωτικό στο championship).

MAGIC LAND DIZZY

Η δυναστεία συνεχίζεται...Αν δεν έχετε πάρει υπερβολική δόση από "Dizzy" στους 8-bit υπολογιστές, είναι καιρός να το κάνετε και στους 16-bit. Το γνωστό σε όλους μας αβγό με χέρια, πόδια και ικανότητα να επικοινωνεί με άλλα όντα επιστρέφει για να βρεθεί σε νέες περιπέτειες. Η υπόθεση δεν έχει αλλάξει και πολύ από τα γνωστά: περιπλανηθείτε στις αρκετές πίστες που υπάρχουν προσέχοντας τις παγίδες και λύνοντας τα διάφορα παζλ, μαζέψτε αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν στη συνέχεια και διαμάντια που θας σας επιτρέψουν να εκπληρώσετε το σκοπό σας.

Όλα αυτά μέσα σε απλά αλλά όμορφα γραφικά, καλό ήχο και gameplay. Το Dizzy έχει κατακτήσει τους 8 - bit υπολογιστές και, όπως φαίνεται, θα έχει ανάλογη πορεία και στους 16 - bit.



FORMULA ONE GRAND PPRIX

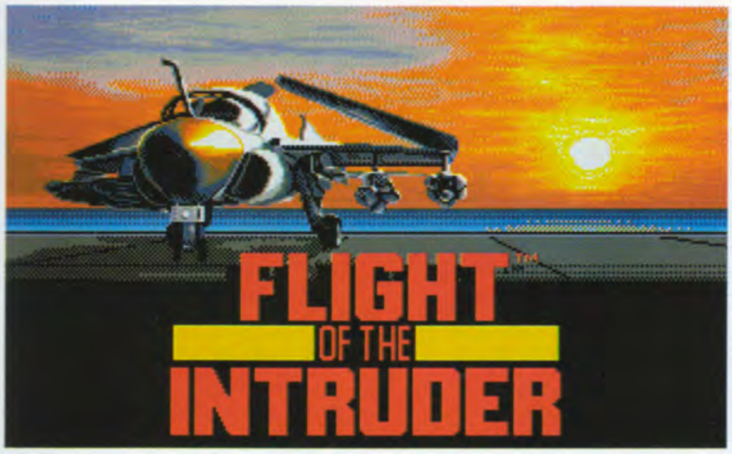


Θέλω να γίνω Σένα στη θέση του Σένα

Οι δεκαέξι αγώνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος της Φόρμουλα 1 βρίσκονται μπροστά σας. Είστε όμως αρκετά καλός για να αντεπεξέλθετε στις δυσκολίες;

Την απάντηση καλείστε να τη δώσετε μέσα στις πίστες του "Formula One Grand Prix", της καινούριας δημιουργίας της Microprose. Σε κάθε πίστα θα κληθείτε να συμμετέχετε στα δοκιμαστικά και, αν ο χρόνος σας είναι αρκετά καλός, το πράσινο φως της εκκίνησης θα σας βρει σε κάποια από τις θέσεις της εκκίνησης και όχι στην εξέδρα ως απλό θεατή. Η σειρά που θα έχετε καθορίζεται από το χρόνο σας. Κατόπιν θα συμμετέχετε στον αγώνα προσπαθώντας να κερδίσετε βαθμούς για το πρωτάθλημα οδηγών αλλά και το πρωτάθλημα κατασκευαστών. Πριν όμως αρχίσετε τη διαδικασία αυτή μπορείτε να καθορίσετε πολλές παραμέτρους: τα ελαστικά που θα χρησιμοποιήσετε, τα σημεία αλλαγής των ταχυτήτων, το αν η αλλαγή ταχυτήτων θα γίνεται αυτόματα ή θα την κάνετε εσείς, το πόσα γραφικά θα υπάρχουν στην οθόνη (όσο περισσότερα υπάρχουν τόσο πιο αργό θα είναι το παιχνίδι) και τον αριθμό των γύρων που θα διαρκεί κάθε αγώνας. Υπάρχει ακόμη option στο οποίο ο υπολογιστής σάς δείχνει την ιδανικότερη γραμμή που μπορείτε να ακολουθήσετε στο δρόμο. Γραφικά, ήχος και gameplay βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, όπως άλλωστε και η εθιστικότητα του παιχνιδιού. Ένα Simulation πολύ κοντά στην πραγματικότητα - αλλά και πολύ πιο ασφαλές...





Δείτε το Βιετνάμ από μια άλλη οπτική γωνία

Για μια ακόμη φορά η μοίρα σάς φέρνει στη χώρα αυτή της Νοτιοανατολικής Ασίας, έτοιμους να αναλάβετε επικίνδυνες αποστολές. Η διαφορά με τα προηγούμενα είναι ότι τώρα οι αποστολές σας θα σας καθίσουν στο πηδάλιο ενός αεροπλάνου αντί να σας τοποθετήσουν στην αφιλόξενη ζούγκλα. Έχετε το δικαίωμα να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο αεροσκάφη, το A-6 Intruder που είναι βομβαρδιστικό και το F-4 Phantom που είναι καταδιωκτικό. Είναι προφανής η διαφορά στα προβλήματα που θα αντιμετωπίσετε με κάθε αεροσκάφος, διαφορά που γίνεται μεγαλύτερη αν σκεφτείτε ότι και ο εξοπλισμός που έχουν τα αεροσκάφη είναι διαφορετικός (π.χ. το F-4 δεν έχει πυροβόλα). Οπως θα έχετε συνηθίσει από τα flight simulators υπάρχουν αποστολές που πρέπει να αναλάβετε, και πριν από κάθε αποστολή σας δίνονται πληροφορίες για τους στόχους που πρέπει να χτυπήσετε και τους κινδύνους που θα αντιμετωπίσετε, ενώ έχετε και τη δυνατότητα να εξοπλίσετε το αεροσκάφος σας κατά τον τρόπο που εσείς νομίζετε καλύτερο. Και αν κρίνετε ότι κάποιο σημείο του παιχνιδιού δεν σας ικανοποιεί, τότε είναι σχεδόν βέβαιο ότι κάπου μέσα στα ατέλειωτα options θα υπάρχει μια παράμετρος που θα διορθώνει τα πράγματα.

Συνολικά το "Flight of the Intruder" είναι ένα από τα πολύ καλά simulations που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό και θα πρέπει οι φίλοι του είδους να πάρουν τουλάχιστον μια γεύση.

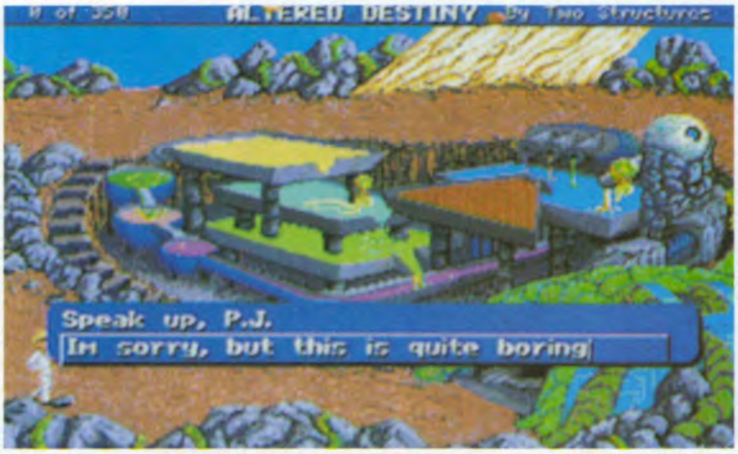


ALTERED DESTINY

Ενα πεπρωμένο που μπορείτε - ευτυχώς - να αποφύγετε. Είναι ευτύχημα που αυτό που συνέβη στον PJ Barret δεν συμβαίνει συχνά. Μπορείτε να φανταστείτε ότι εκεί που βλέπατε τηλεόραση θα βρεθείτε ξαφνικά σε έναν κόσμο γεμάτο εξωγήινους και άλλα περίεργα και εχθρικά πλάσματα;

Σίγουρα ούτε ο Barret θα μπορούσε, αλλά ευτυχώς αυτός θα βρει λίγη βοήθεια - τη δική σας. Οδηγήστε τον μέσα στις τοποθεσίες του καινούριου του περιβάλλοντος, μαζέψτε αντικείμενα, συνδιαλεχθείτε με τους ντόπιους και βρείτε τελικά τον τρόπο να επιστρέψετε μπροστά στο δέκτη της τηλεόρασής σας πριν αρχίσει το αγαπημένο σας πρόγραμμα.

Όλα αυτά θα ήταν πολύ καλά - έχουν άλλωστε ενθουσιάσει gamers όταν βρέθηκαν σε άλλα παιχνίδια - αν μόνο τα πράγματα εξελίσσονταν λίγο πιο γρήγορα σ' αυτό τον πλανήτη. Με άλλα λόγια, η ταχύτητα του παιχνιδιού - ή μάλλον η έλλειψή της σας αποθαρρύνει από το να ασχοληθείτε μαζί του για



μεγάλο χρονικό διάστημα. Και πραγματικά είναι κρίμα γιατί το σενάριο της υπόθεσης - όσο αντέξαμε να δούμε - φαινόταν πολλά υποσχόμενο...



DARKMAN

Μία "σκοτεινή στιγμή" της Ocean

Η Χριστουγεννιάτικη αγορά φέρνει στα ράφια των καταστημάτων παιχνίδια με "χτυπητούς" τίτλους, όπως το "Darkman" που μας έρχεται κατ' ευθείαν από τα εργαστήρια της Ocean, η οποία ίσως βιάστηκε για να προλάβει την αγορά αυτή και τα αποτελέσματα της βιασύνης φαίνονται στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε πολλές πίστες, οι οποίες ακολουθούν περίπου ένα σύστημα μονών - ζυγών. Στις μονές τρέχετε σε ένα διάδρομο από τις δύο άκρες του οποίου ξεπροβάλλουν κακοί, έτοιμοι να δεχτούν τα κτυπήματά σας. Φτάνοντας στο τέλος του διαδρόμου θα περάσετε στη ζυγή πίστα, όπου είτε θα σας κυνηγήσει κάποιο ελικόπτερο, είτε θα πρέπει να συμπληρώσετε ένα παζλ κ.ο.κ. Όλα αυτά πάντως δείχνουν εντελώς ασυναρμολόγητα, δεν δίνουν δηλαδή την εντύπωση ότι αποτελούν τμήμα του ίδιου παιχνιδιού, το χειρότερο δε σημείο είναι το ότι κανένα από τα sub-games δεν ξεπερνά τη μετριότητα. Προσωπικά δεν έχω δει την ταινία και έτσι δεν μπορώ να κρίνω πόσο κοντά σ' αυτή βρίσκεται το παιχνίδι. Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι τα καλά graphics δεν καλύπτουν την - κάτι παραπάνω από αισθητή - έλλειψη καλού gameplay...

MAD T.V.

Σε μια εποχή που δεν μας λείπουν τα τηλεοπτικά κανάλια... φτιάξτε και εσείς το δικό σας τηλεοπτικό κανάλι ή, μάλλον, πάρτε το MAD T.V., το κανάλι που την τελευταία χρονιά έχασε τους περισσότερους θεατές και προσπαθήστε να αντιστρέψετε την πορεία του.

Η προσπάθειά σας θα πρέπει να αγγίξει όλους τους τομείς που περιλαμβάνει ένα τηλεοπτικό κανάλι. Θα πρέπει να διαλέξετε τις ταινίες που θα αγοράσετε, λαμβάνοντας υπ' όψιν το κόστος τους και τα γούστα του κοινού, ενώ μπορείτε να οργανώσετε και τις δικές σας εσωτερικές παραγωγές, πράγμα που προϋποθέτει την αγορά σεναρίου, την επιλογή ηθοποιών κ.λπ. Αγορές όμως ταινιών και εσωτερικές παραγωγές κοστίζουν και έτσι θα πρέπει να φροντίζετε για τα έσοδά σας, τα οποία προέρχονται κυρίως από τη διαφήμιση. Κάποιοι διαφημιστές όμως επηρεάζονται περισσότερο από άλλους από τους δείκτες θεαματικότητας των καναλιών, συνεπώς θα πρέπει να προσέχετε τις επιλογές σας έτσι ώστε μια κακή περίοδος να μη σας βρει χωρίς έσοδα.

Μέσα στα πλαίσια του υγιούς ανταγωνισμού υπάρχουν και τα άλλα τηλεοπτικά κανάλια που θέλουν να αυξήσουν και αυτά τη θεαματικότητά τους – παίρνοντας μέρος από τη δική σας. Όλοι οι τομείς του παιχνιδιού θα μπορούσαν να είχαν βελτιωθεί και ειδικότερα ο ήχος και το gameplay. Είναι κρίμα που μια καλή και πρωτότυπη ιδέα δεν υλοποιήθηκε κατά καλύτερο τρόπο...





Ο Αρνολντ επιστρέφει για να προστατεύσει το μέλλον και η Ocean μας καλεί να τον βοηθήσουμε αναλαμβάνοντας την καθοδήγησή του μέσα στα οκτώ sub- games στα οποία χωρίζεται το παιχνίδι. Τρία από τα Sub - games είναι beat 'em ups, σε δύο από αυτά οδηγείτε ένα αυτοκίνητο, υπάρχει ένα shoot 'em up που σκρολάρει στα πλάγια και τα δύο που μένουν είναι παζλ. Κάθε sub - game αντιστοιχεί σε μια "σκηνή" της ταινίας...

Αλλά εδώ το σύνολο είναι λιγότερο από το άθροισμα των τμημάτων του. Θέλοντας να βάλουν μεγάλο κομμάτι της ταινίας μέσα στο παιχνίδι οι προγραμματιστές κατέστρεψαν την αίσθηση του "ενός παιχνιδιού". Ωραία γραφικά, πιστότητα μεταφοράς από το φιλμ, αλλά δυστυχώς τα πλεονεκτήματα σταματούν εκεί. Μόνο για φανατικούς οπαδούς του Άρνολντ (αν υπάρχουν).

Για όλους εκείνους που έμειναν με τις αναμνήσεις στο μικρό παγωμένο νησί, οι περιπέτειες επιστρέφουν. Με πραγματική συγκίνηση αντικρίσαμε την αποικία που άντεξε πυρηνικούς χειμώνες και στυγνούς δικτάτορες να εξελίσσεται και να μεγαλώνει, επιστρέφοντας στο Midwinter 2. Μερικές δεκαετίες μετά... Τι έχει άραγε συμβεί στο μεταξύ; Και γιατί έτσι ξαφνικά, μετά από 2 ολόκληρα χρόνια σιωπής, οι γνωστοί μας ήρωες ζητούν για άλλη μια φορά τη βοήθεια του υπολογιστή σας;

του Γ. Κυπαρίσση

THE F
OF FRE

Ενα καλό παιχνίδι, μια καλή ταινία ή ένα καλό βιβλίο δεν μένουν έτσι στις ημέρες μας. Το "νούμερο 2" είναι απαραίτητη προϋπόθεση. Κάτι τέτοιο ισχύει και για ένα από τα εμπορικότερα και πιο ποιοτικά παιχνίδια που κυκλοφόρησαν πριν από ενάμιση χρόνο, το Midwinter. Το Midwinter II Flames of Freedom είναι η προσπάθεια της προγραμματιστικής ομάδας της Maelstrom να κάνει το παιχνίδι καλύτερο στο gameplay, να εξαφανίσει τα προβλήματα και να προσθέσει ένα πλήθος από νέα στοιχεία. Συγχρόνως, οι προγραμματιστές έχουν προσθέσει μερικές "επαναστατικές" καινοτομίες. Μια από αυτές είναι η δυνατότητα να μην παίξετε το παιχνίδι στην πλήρη του έκταση. Ετσι, οι πιο ανυπόμονοι gamers μπορούν να ξέρουν αν θα είναι νικητές ή χαμένοι μέσα σε μία το πολύ ώρα.

Τι βγήκε λοιπόν από την προσπάθεια των υπεύθυνων; Ενα παιχνίδι-τέρας. Αν πιστεύετε ότι το πρώτο Midwinter ήταν μεγάλο, εδώ τι θα πείτε; Εκεί είχατε ένα νησί, εδώ έχετε 41. Εκεί είχατε 6 (αν θυμάμαι καλά) τρόπους μετακίνησης από τοποθεσία σε τοποθεσία, εδώ έχετε 22 (!). Το μόνο πράγμα που φαίνεται να μειώθηκε είναι οι ήρωες που μπορείτε να ελέγχετε. Στο νέο παιχνίδι είστε ένας μόνο ήρωας, αντίθετα με πριν, που μπορούσατε να "φορέσετε" την προσωπικότητα διαφόρων συντρόφων σας. Τι βγαίνει λοιπόν από όλα αυτά;

Βρίσκεται στο πολύ το ευ; Ας μην είμαστε βιαστικοί κι ας ρίξουμε μια ματιά στο σενάριο.



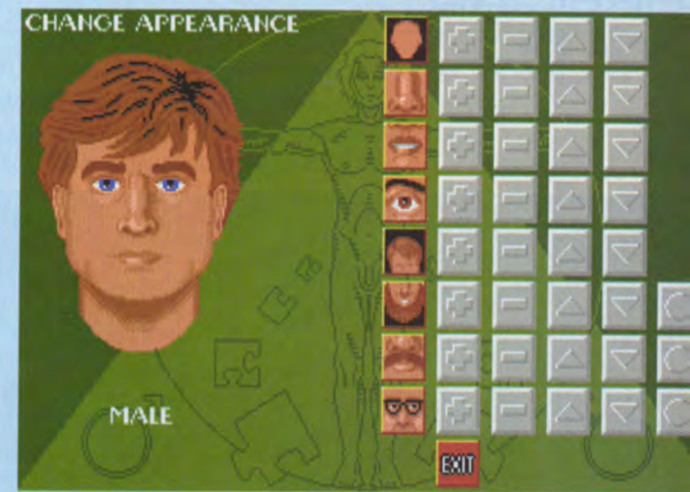
MIDWINTER II: ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΕΚΑΕΤΙΕΣ ΜΕΤΑ...

Συνεχίζουμε να ζούμε τα αποτελέσματα του εφιαλτικού πυρηνικού χειμώνα. Το μικρό νησάκι Agora, που φύλαξε στη χιονισμένη επιφάνειά του τους διωγμένους αποίκους απ' όλα τα μέρη της γης, έχει αφήσει πια πίσω του τις δύσκο

LAMES
EDOM

λες εποχές. Ελάχιστοι πια είναι εκείνοι που θυμούνται τον όλεθρο που ξεκίνησε η ανόητη μυστική απόφαση των πολιτικών να ισορροπήσουν το κλίμα της γης και το φαινόμενο του θερμοκηπίου, αναγκάζοντας τη γη να αντιδράσει με μια μικρή περίοδο παγετώνων. Τώρα επικρατεί σταθερότητα και δημοκρατία, χάρη σε μια ισχυρή και σοφή κεντρική κυβέρνηση, την Ατλαντική Ομοσπονδία. Βέβαια, καμιά κυβέρνηση δεν θα μπορούσε να σταθεί χωρίς την ακούραστη ομάδα που είχατε οργανώσει εσείς ο ίδιος πριν από πολύ καιρό. Ωστόσο, δεν πρόλαβαν να περάσουν μερικές δεκαετίες, και καινούριες ανακατατάξεις έρχονται να δημιουργήσουν νέα προβλήματα. Η θεωρία απέχει πάντα από την πραγματικότητα. Το ίδιο δυστυχώς ίσχυε και τώρα. Αν και πολλοί επιστήμονες είχαν μελετήσει τον πυρηνικό χειμώνα, κανείς δεν μπόρεσε να προβλέψει όλες τις επιπτώσεις. Δεν ήταν μόνο η μεταβολή των κλιματολογικών συνθηκών ή τα κύματα βίας που ξέσπασαν ανάμεσα σε όσους επέζησαν. Δεν ήταν μόνο η πείνα και οι μαζικές μεταναστεύσεις. Ηταν και το ξύπνημα της ίδιας της γης. Τρομερές ηφαιστειακές εκρήξεις άλλαζαν σιγά σιγά το πρόσωπο της ξηράς και της θάλασσας, από τη στιγμή που άρχισαν να λιώνουν οι πάγοι. Ξηρά εμφανίστηκε εκεί όπου υπήρχε νερό, και το αντίστροφο. Οι τεράστιες παλίρροιες ήρθαν να δυσκολέψουν ακόμη περισσότερο την κατάσταση. Το μόνο παρήγορο είναι ότι το αγαπημένο μας νησάκι δεν αισθάνθηκε την οργή του υπεδάφους. Δυστυχώς, όμως, έστω κι έμμεσα, απέκτησε προβλήματα. Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα του Agora ήταν ότι έδειχνε να είναι αποκλεισμένο από τον υπόλοιπο κόσμο. Μόνο, καταμεσής του ωκεανού, δεν ήταν και τόσο εύκολη λεία για οποιονδήποτε επίδοξο κατακτητή. Πώς θα έφτανε μέχρι εκεί; Πού θα ανεφοδιαζόταν; Το βασικό αυτό ατού είναι πια παρελθόν. Οι παλίρροιες και η ηφαιστειακή δράση εμφάνισαν ένα σύμπλεγμα νησιών σε πολύ μικρή απόσταση από το νησί των φίλων μας και τα αποτελέσματα δεν





Η ομορφιά δεν περνά απαρατήρητη στο Midwinter II. Βέβαια, δεν χρειάζετε να το παρακάνετε. Για κατάσκοπος πάτε, όχι για star.



Τα φυσικά χαρακτηριστικά του μέλους της ομάδας. Νους υγιής εν σώματι υγιές. Κάθε χαρακτηριστικό επηρεάζει τη στρατηγική που θα ακολουθήσετε.



Καλή η φυσική κατάσταση, αλλά και η ψυχολογία δεν πάει πίσω. Διαλέξτε ποιό θα είναι το κρυφό σας όπλο.

άργησαν να φανούν. Το μεγαλύτερο από τα νέα κομμάτια γης κατακτήθηκε λίγο πριν παραχωρηθεί στον ΟΗΕ με το επίσημο όνομα Dakar. Από εδώ και μπρος, η πορεία έχει προδιαγραφεί. Τα πλούσια κοιτάσματα πετρελαίου του Agora δεν μένουν απαρατήρητα από κανέναν. Το ένα νησί θα ακολουθήσει το άλλο, μέχρι που όλα μαζί θα αποτελέσουν μια νέα "ομοσπονδία" διά πυρός και σιδήρου, κάτω από την μπότα του δικτάτορα της Αυτοκρατορίας του Sharan, ενός αδίστακτου Άραβα που επωφελήθηκε με τον καλύτερο τρόπο από τη δυστυχία και την αδυναμία των λαών να αντισταθούν. Το Agora, μόνο και περικυκλωμένο, θα αναγκαστεί να γίνει μέλος ή αλλιώς θα αφανιστεί. Πρέπει να γίνουν οι σωστές κινήσεις, και πρέπει να γίνουν σύντομα. Και το κυριότερο, πρέπει εσείς να κάνετε αυτές τις κινήσεις...



Στο δρόμο προς την ελευθερία.

ΕΔΩ ΔΕΝ ΠΑΙΖΟΥΜΕ (Ή ΚΑΝΩ ΛΑΘΟΣ;)

Οι υπηρεσίες σας σας έχουν ήδη ενημερώσει για τα σχέδια του δικτάτορα. Παρακολουθείτε με προσοχή τις κινήσεις του, μέρα και νύχτα. Είστε σε θέση να γνωρίζετε ότι μια καλά εξοπλισμένη αρμάδα έχει ήδη ξεκινήσει εδώ και έξι μήνες και μετακινείται προς το κεντρικό σύμπλεγμα των γειτονικών νησιών. Γεμάτος ανησυχία παρατηρείτε ότι η πορεία που ακολουθεί η αρμάδα είναι η συντομότερη προς το Agora. Κάθε νησί συνδέεται με τα γειτονικά του με θαλάσσιους δρόμους ανεφοδιασμού. Γνωρίζοντάς τους μπορείτε ανά πάσα στιγμή να κρίνετε ποια από τα νησιά αυτά έχουν τη μεγαλύτερη στρατηγική αξία σε κάθε φάση της επιχείρησης, επομένως ποια από αυτά θα απελευθερωθούν πρώτα από τις δυνάμεις σας. Αντίθετα με τον αντίπαλο, ο στρατός σας δεν είναι ούτε μεγάλος ούτε καλά εξοπλισμένος. Αποτελείται από καλά εκπαιδευμένους κομάντος, ειδικευμένους στις χερσαίες και θαλάσσιες επιχειρήσεις. Οποιοδήποτε μεταφορικό μέσον υπάρχει σε χρήση χρησιμοποιείται, ανεξάρτητα από την τεχνολογία του. Πλεονεκτήματά σας: Η άριστη γνώση του εδάφους και των γύρω περιοχών, το καλό επικοινωνιακό δίκτυο και η συμπαγής οργάνωση.

Οι θαλάσσιες γραμμές ανεφοδιασμού χρησιμοποιούνται για να μετακινείστε από ένα νησί σε άλλο. Αν ορισμένα νησιά είναι συνδεδεμένα με το Dakar με μια και μοναδική γραμμή ανεφοδιασμού, τότε, όταν απελευθερώνετε το πρώτο νησί της αλυσίδας, αυτόματα όλα τα υπόλοιπα βρίσκονται υπό την κατοχή σας. Ο αντικειμενικός σας στόχος, όπως σωστά καταλάβατε, είναι να αναγκάσετε τον εχθρό να εγκαταλείψει τα κατακτητικά του σχέδια, απελευθερώνοντας στρατηγικά νησιά, και τέλος να αναμετρηθείτε τελειωτικά μαζί του. Ξεκινάτε τη δράση σας από την κεντρική οθόνη στον κυρίως διάδρομο του κυβερνητικού κτηρίου. Εκεί φαίνονται και οι πέντε κύριες επιλογές:

- Raids. Σας επιτρέπει να παίξετε μια αποστολή και μόνο, χωρίς να είστε αναγκασμένος να κάνετε σχέδια για μια πλήρη εκστρατεία.
- Training. Εδώ μπορείτε να δοκιμάσετε τη στρατηγική σας ή να ελέγξετε διαφορετικές μεθόδους μεταφοράς, έτσι ώστε να αυξήσετε την ικανότητά σας στο χειρισμό τους. Αντίθετα με τα υπόλοιπα παιχνίδια στρατηγικής που δεν μπορείτε χωρίς μολύβι και χαρτί, στο Midwinter II υπάρχει αυτό το ειδικό τμήμα, όπου μπορείτε να σχεδιάσετε την πορεία που θέλετε, εξετάζοντας τις αντιδράσεις του εχθρού κάθε φορά.
- War Room. Αυτό το δωμάτιο δεν παίρνει μέρος στην υπόθεση, αλλά χρησιμεύει για τη δημιουργία της δισκέτας του παιχνιδιού (λειτουργίες format, save και load). Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι το Midwinter II έρχεται σε τρεις double sided δισκέτες (programma disk, mission disk, graphics disk), γεγονός που κάνει τα πράγματα δύσκολα για τους χρήστες του Atari ST που επιμένουν ακόμη στο single sided drive. Το παρήγορο είναι ότι μπορείτε





Πρώτη προσπάθεια απόδρασης. Δωροδοκείτε το φρουρό...



... και τα καταφέρνετε. Αν, ωστόσο, ο φρουρός δεν καταλαβαίνει από τέτοια, τότε...

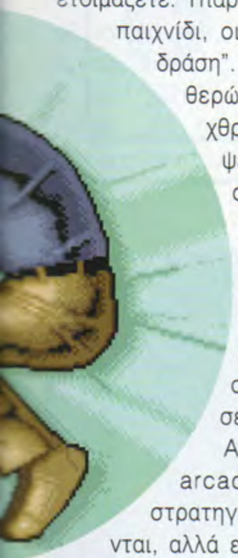


... υπάρχει και άλλος τρόπος να τον πείσετε.

να κάνετε back-up στις δισκέτες σας, αποφεύγοντας να τις καταστρέψετε. Όμως όλα αυτά μαζί κάνουν ένα παιχνίδι των 7 δισκετών!

MIDWINTER II: ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ

Δεν είναι μόνο το μέγεθος και το gameplay που είναι διαφορετικά στο νέο παιχνίδι. Υπάρχουν αρκετά ακόμη πολύ συγκεκριμένα σημεία που έχουν βελτιωθεί σημαντικά. Αντίθετα με το πρώτο Midwinter για παράδειγμα, εδώ έχετε τη δυνατότητα να δείτε τρισδιάστατο το όχημα. Οι ρουτίνες των πολυγώνων έχουν βελτιωθεί πολύ κι έτσι μπορείτε να διακρίνετε ανθρώπους, δέντρα ή παραλίες, εκεί όπου πριν υπήρχε μόνο χιόνι (το οποίο βέβαια είναι ίσως το πιο εύκολο και απλό δείγμα γραφικού που μπορεί να δημιουργηθεί). Επίσης, έχει καταργηθεί η ομαδική δουλειά. Μέχρι τώρα ξέρατε ότι όσο μεγαλύτερη είναι η ομάδα σας, τόσο γρηγορότερα θα μπορούσατε να κινηθείτε μέσα στο νησί. Τώρα τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Οι επιχειρήσεις γίνονται ελέγχοντας έναν και μόνο ήρωα, παρόλο που μπορείτε να συναντήσετε άλλους ήρωες και να τους πείσετε να αναλάβουν μια αποστολή για σας. Θα πρέπει να ξέρετε ότι ορισμένες φορές θα πρέπει να βρείτε ένα συγκεκριμένο άτομο για την αποστολή που ετοιμάζετε. Υπάρχουν έξι διαφορετικές αποστολές στο παιχνίδι, οι οποίες αποτελούν και την "κυρίως δράση". Μπορεί π.χ. να χρειαστεί να απελευθερώσετε ομήρους, να δολοφονήσετε εχθρούς, να ανατινάξετε κτήρια ή να κλέψετε πολύτιμα έγγραφα. Αν συναντήσετε κάποιον χαρακτήρα, δεν σημαίνει ότι σώνει και καλά θα σας ακολουθήσει. Πρέπει να τον πείσετε για τους σκοπούς σας και ίσως να χρειαστεί να κάνετε κάτι γι' αυτόν. Μερικοί πάλι μπορεί να καταλήξουν κατάσκοποι, οπότε θα καταλήξετε κι εσείς με τη σειρά σας στη φυλακή.



Αισθητές αλλαγές έχουν γίνει και στον arcade τομέα. Βέβαια, σ' ένα παιχνίδι στρατηγικής τέτοια πράγματα δεν συνηθίζονται, αλλά εδώ υπάρχουν. Τα στιγμιότυπα της επαφής σας με τα πρόσωπα εμφανίζονται σαν μικρά "διαλείμματα" κινούμενων σχεδίων, προσθέτοντας μια κινηματογραφική χροιά. Κλασικό παράδειγμα η δραματική σκηνή όπου χτυπάτε το κεφάλι σας, αφού αποτύχατε να δωροδοκήσετε το φρουρό της φυλακής (αλλά και πολύ διασκεδαστική). Όπως αναφέραμε πριν, τα μεταφορικά μέσα δεν σας λείπουν. Μπορεί βέβαια να μην είναι F-16, αλλά ακόμη κι ένα Zeppelin, ένα jet-ski ή ένα διπλάνο μπορεί να κάνει καλά τη δουλειά του. Μπορείτε να χειριστείτε οποιοδήποτε όχημα.



Ο κυβερνήτης του Agora. Κάτι μεταξύ Χάμφρεϋ Μπόγκαρτ και Ρότζερ Μουρ. Σκοτεινός τύπος, αλλά μην τον φοβάστε.

Η ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ψυχολογία του πρωταγωνιστή: Ίσως το πιο σημαντικό σε μια υπόθεση στρατηγικής. Σ' αυτό το παιχνίδι μπορείτε εσείς ο ίδιος να επιλέξετε τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας, επιδρώντας έτσι άμεσα στην προσωπικότητά του. Τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά χωρίζονται σε επτά κατηγορίες: γοητεία, σεξουαλικότητα, ικανότητα για δωροδοκία, απειλές, ικανότητα για απάτη, ρητορεία και επιχειρηματολογία. Τα "χαρίσματα" αυτά συνδέονται μεταξύ τους. Ετσι, για παράδειγμα, αν δημιουργήσετε ένα σεξουαλικά ακαταμάχητο άτομο, τότε δεν χρειάζεται να έχει καλή επιχειρηματολογία για να πείθει (μια ματιά με νόημα φτάνει και περισσεύει). Οι αντιδράσεις σας και ο τρόπος που ξεπερνάτε τα προβλήματα στο παιχνίδι εξαρτώνται από τα χαρακτηριστικά σας, τα οποία συγχρόνως μεταβάλλονται ανάλογα. Φυσικά, η πείρα λέει ότι η χρυσή τομή βρίσκεται κάπου στη μέση. Ενα άτομο με σωστά κατανεμημένες ψυχικές ικανότητες είναι η ιδανική περίπτωση για όλες τις περιστάσεις. Όλα αυτά βέβαια δεν σημαίνουν ότι ξεχάσαμε τα φυσικά χαρίσματα. Οι φυσικές ικανότητες είναι τα αντανακλαστικά, η ζωτικότητα, η αντοχή, η αποφασιστικότητα και η φυσική δύναμη. Η ζωτικότητα καθορίζει το χρόνο που θα χρειαστείτε για να συνέλθετε από ένα τραύμα, ενώ η αντοχή καθορίζει το ρυθμό που χάνετε ενέργεια. Τέλος, η φυσι-



Οδηγώντας το σκάφος σας. Για κάθε ενδεχόμενο, το δακτυλό σας στο πλήκτρο fire.



Ο χάρτης των νησιών. Μόνο στο Agora θα πρέπει να υπολογίζετε για βοήθεια.



Εκδρομή στο τοπίο του εχθρικού νησιού για πικ-νικ.

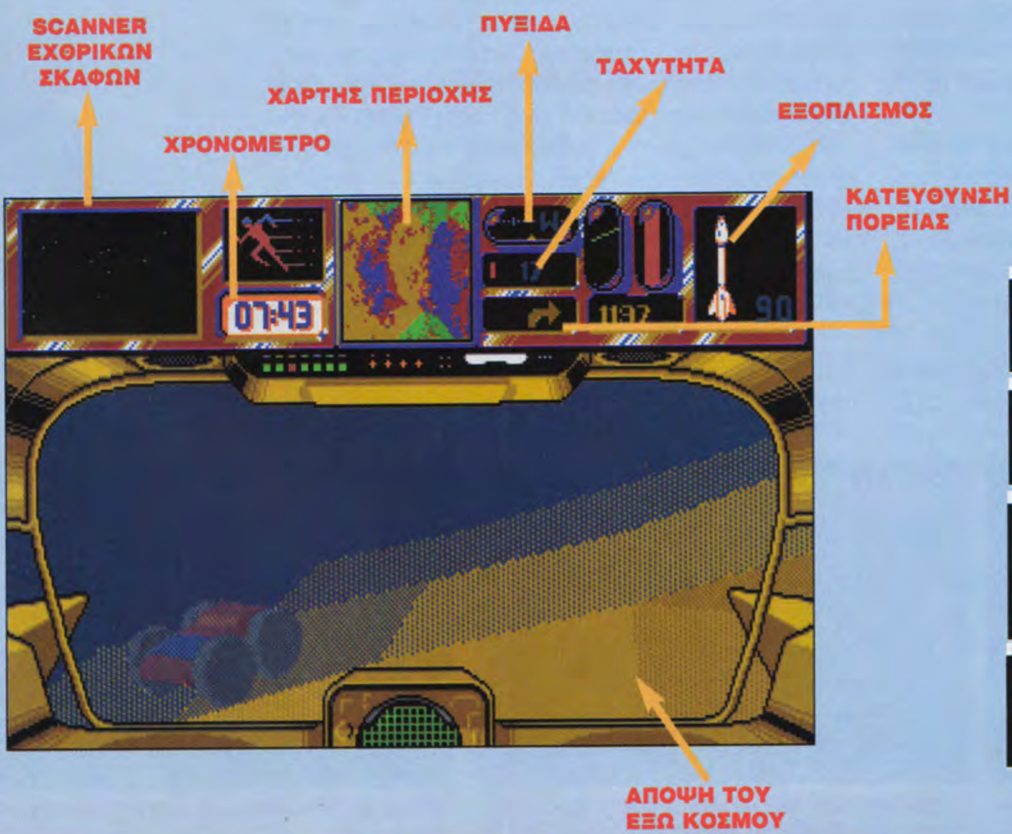
κή δύναμη εξαρτάται από τις διαστάσεις των μπράτσων σας. Η δημιουργία του ήρωα θυμίζει λίγο το Fun Face. Καθορίζετε τα πάντα: χρώμα μαλλιών, ματιών, σχήμα προσώπου, τη μύτη και τα αυτιά. Αν θέλετε να δείχνετε λίγο Σην Κόννερυ ή να φέρνετε προς τον Επιθεωρητή Κλουζώ, είναι θέμα λίγων μόνο δευτερολέπτων.

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ;

Επιμένοντας να βρούμε ψεγάδια στη "λογική" του προγράμματος, θα ψάξουμε λίγο ακόμη μέσα στο παιχνίδι. Όχι ότι δεν μας αρέσει η επιλογή pause, αλλά μάλλον ήθελε περισσότερη προσοχή. Πώς δικαιολογείται για παράδειγμα το γεγονός ότι στα καλά καθούμενα, ακόμη κι όταν πετάτε, μπορείτε να κουλουριαστείτε στο πάτωμα και να το ρίξετε στον ύπνο; Τέτοια αναισθησία δεν την περιμέναμε από τον ήρωά μας. Και, τέλος πάντων, ας υποθέσουμε ότι δεν πετάτε. Να μην υπάρχει κανείς να σας συλλάβει, να σας αιφνιδιάσει; Λες και υπάρχει καμιά μυστική συμφωνία να μην πειράζει κανείς τους υπναράδες. Επίσης, ορισμένες αποστολές δεν μας φαίνονται ότι "στέκουν" και πολύ στα πόδια τους. Για παράδειγμα, ας δούμε τι συμβαίνει στο νησί Panao: Προκαλείτε επανάσταση προσεγγίζοντας... την κόρη του αστυνομικού διοικητή και τη γυναίκα του στρατηγού. Ετσι απλά. Εγώ προσωπικά δεν ξέρω καμιά επανάσταση να έγινε με αυτόν τον τρόπο, αλλά τέλος πάντων. Είναι γεγονός ότι πρόκειται για μικρολεπτομέρειες, αλλά, όταν βάζουμε καλή βαθμολογία, πρέπει να είμαστε κάπως απαιτητικοί.

ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Είναι πια κοινό μυστικό ότι τα παιχνίδια του δημιουργού του πρώτου Midwinter, του Mike Singleton, ή τα αγαπάς πολύ ή τα μισείς. Αυτό ίσχυε και για τα Lords of Midnight και Doomark's Revenge, αν μπορείτε να τα θυμηθείτε στην εποχή των 8-μπιτων. Μέση λύση μέχρι τώρα δεν υπήρχε. Όμως, με το Midwinter II Flames of Freedom τα πράγματα φαίνονται να αλλάζουν. Το παιχνίδι δεν φιλοδοξεί να είναι μόνο μια "εντελώς διαφορετική στρατηγική εμπειρία", αλλά θέλει να προσελκύσει και άλλες κατηγορίες παικτών. Ενας παίκτης, για παράδειγμα, που του αρέσει η δράση, θα ασχοληθεί με τη fast play πλευρά του παιχνιδιού. Οι παίκτες που δίνουν μεγάλη σημασία στα γραφικά θα μείνουν απόλυτα ικανοποιημένοι, μια και το μονότονο άσπρο του χιονισμένου τοπίου έχει αντικατασταθεί από καλοσχεδιασμένα τοπία και η στρατηγική συνδυάζεται με πολύ ευχάριστα arcade διαλείμματα που θυμίζουν Cinemaware. Το animation επίσης είναι ένα από τα καλύτερα που έχουμε δει και φαίνεται από την πρώτη κιόλας σκηνή του παιχνιδιού, όταν όλα τα ιπτάμενα οχήματα παρελαύνουν μπροστά από την οθόνη σας. Ελαφρά ταχύτερη παρουσιάζεται η κίνηση στον Atari ST απ' ό,τι στην Amiga, εξαιτίας της γνωστής διαφοράς στη συχνότητα ρολογιού που επηρεάζει πάντα τα 3D vector graphics. Αλλά η στρατηγική είναι αυτή που παίζει τον πρώτο ρόλο. Το παιχνίδι δεν συναρπάζει απλά, αλλά προσπαθεί να σας βάλει στον κόσμο του. Ένας κόσμος που θα σας κάνει ήρωά του για πολλές πολλές ώρες. Σύμφωνα με τους υπολογισμούς των προγραμματιστών, ένας έμπειρος gamer θα χρειαστεί περίπου 20 ώρες για να τελειώσει ολόκληρο το παιχνίδι και όλες τις αποστολές. Εσείς πόσο θα χρειαστείτε άραγε;



Δεν είναι μόνο η ποιότητα των filled polygons, είναι και η λεπτομέρεια που έχει αξία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Καλά, αλλά χωρίς να παίρνουν "επάνω τους" την ατμόσφαιρα του game.

ΗΧΟΣ 78%

Το ισχυρό στοιχείο ενός καλού strategic game. Δίκαια το Midwinter έχει ανακηρυχτεί ένα από τα 5 κλασικά strategic games. Το Midwinter 2 θα μπει σίγουρα κι αυτό στην πεντάδα.

GAMEPLAY 95%

Παιχνίδι όχι για να κερδίσετε μερικά bonus, αλλά να αποδράσετε από την πραγματικότητα

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Παίξτε μ' ένα TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

Συναρπαστικοί αγώνες κι όλοι οι διάσημοι ήρωες όπως τους θέλατε. Στα χέρια σας.
Φημισμένα παιχνίδια TIGER με ήχο ή χωρίς.
Με 12 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για ανεξάντλητο παιχνίδι όπως σας αρέσει, όπου σας αρέσει.

Παίξτε μ' ένα ηλεκτρονικό TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

TIGER

DEMO

















... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ TIGER ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

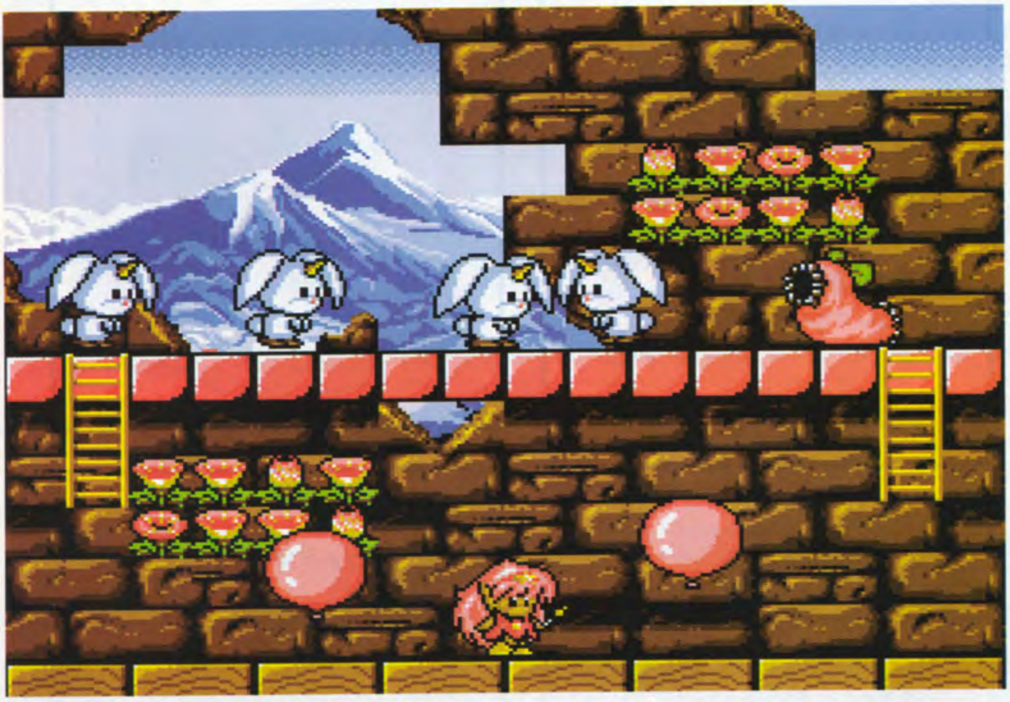
NOBEL® toys

SOFTWARE REVIEW

RODLAND

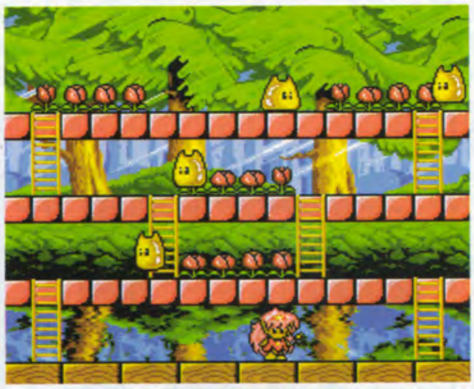
ATARI ST, AMIGA

ΕΙΔΟΣ	ARCADE PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	STORM



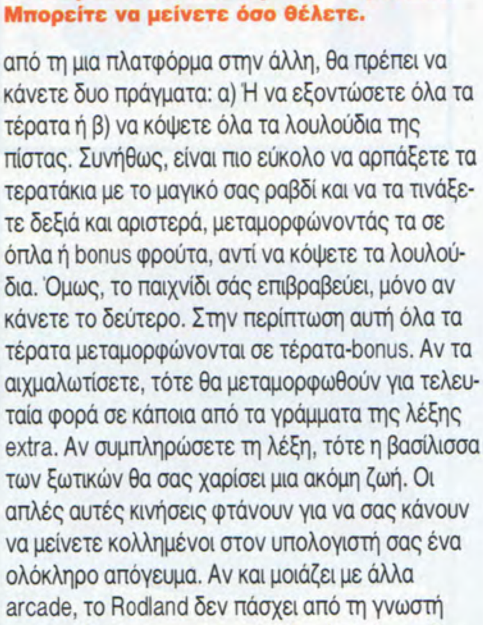
Μια φορά κι έναν καιρό ήταν δύο μικρές νεράιδες. Δύο μικρές χαριτωμένες δεσποινιδούλες, εφοδιασμένες με μπόλικα μάγια και δύο ραβδάκια τελευταίας τεχνολογίας. Όμως, δεν ήταν μόνες τους. Κάποιος κακός (που, μάλλον, θα δούμε στο τέλος του παιχνιδιού) αποφάσισε ότι το χωριό τους παραήταν όμορφο και ειρηνικό για τα γούστα του. Έτσι, το γέμισε με δεκάδες περίεργα πλάσματα: ελεφαντάκια, σαρκοβόρα φυτά, καρχαρίες και κάμπιες και πολλά ακόμη, τα οποία γυρνούσαν από εδώ κι από εκεί, τρομοκρατώντας τους χωρικούς. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η μητέρα τους εξαφανίστηκε, πιασμένη στα νύχια ενός τεράστιου αετού, που σίγουρα δεν έδειχνε φυσιολογικός. Μοναδική ελπίδα του χωριού ήταν οι δυο νεράιδες, κι αυτό γιατί διέθεταν δυο πολύ βασικά πλεονεκτήματα: τα δυο μαγικά ραβδιά "σιζανούσι", δώρο του αγαπημένου τους πατέρα, και τις μαγικές μπότες του ουράνιου τόξου, προσφορά των γερόντων του χωριού, με τις οποίες οι νεράιδες μπορούσαν να περπατούν στο ουράνιο τόξο, χρησιμοποιώντας το σαν φωτεινή σκάλα. Είναι γεγονός ότι τα δυο κοριτσάκια δεν πήραν και πολύ στα σοβαρά την αποστολή τους και την είδαν μάλλον σαν παιχνίδι, αλλά μήπως έτσι δεν την είδατε κι εσείς; Το Rodland είναι ένα καθαρό arcade παιχνίδι, το οποίο θυμίζει πολλές φορές έντονα Bubble Bobble. Παίζεται σε πίστες, οι οποίες είναι γεμάτες με μικρές πλατφόρμες. Σε κάθε πλατφόρμα βρίσκονται μικρά λουλούδια και από ένα έως 5 τερατάκια. Για να περάσετε





Το ισόγειο είναι ελεύθερο από τερατάκια. Μπορείτε να μείνετε όσο θέλετε.

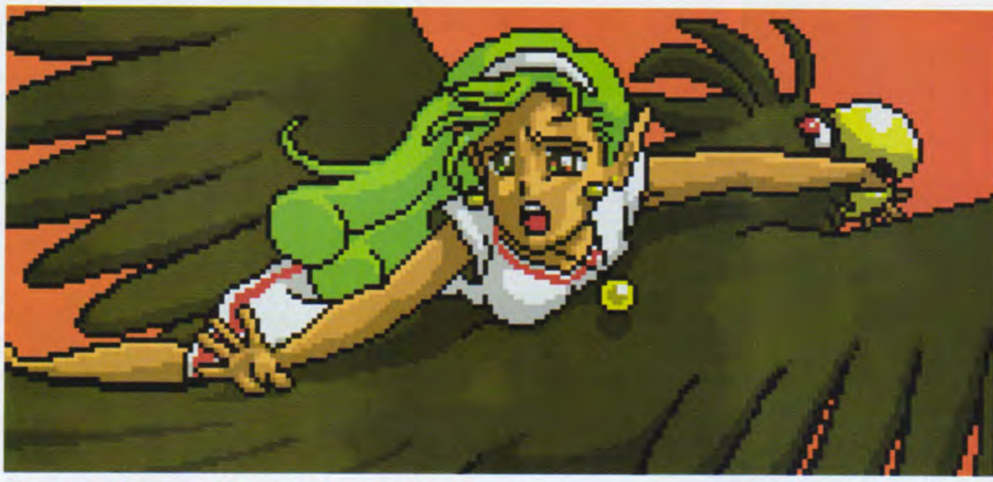
από τη μια πλατφόρμα στην άλλη, θα πρέπει να κάνετε δυο πράγματα: α) Ή να εξοντώσετε όλα τα τέρατα ή β) να κόψετε όλα τα λουλούδια της πίστας. Συνήθως, είναι πιο εύκολο να αρπάξετε τα τερατάκια με το μαγικό σας ραβδί και να τα τινάξετε δεξιά και αριστερά, μεταμορφώνοντάς τα σε όπλα ή bonus φρούτα, αντί να κόψετε τα λουλούδια. Όμως, το παιχνίδι σάς επιβραβεύει, μόνο αν κάνετε το δεύτερο. Στην περίπτωση αυτή όλα τα τέρατα μεταμορφώνονται σε τέρατα-bonus. Αν τα αιχμαλωτίσετε, τότε θα μεταμορφωθούν για τελευταία φορά σε κάποια από τα γράμματα της λέξης extra. Αν συμπληρώσετε τη λέξη, τότε η βασίλισσα των ξωτικών θα σας χαρίσει μια ακόμη ζωή. Οι απλές αυτές κινήσεις φτάνουν για να σας κάνουν να μείνετε κολλημένοι στον υπολογιστή σας ένα ολόκληρο απόγευμα. Αν και μοιάζει με άλλα arcade, το Rodland δεν πάσχει από τη γνωστή τους ασθένεια: τη μονοτονία. Οι νέες πίστες δεν είναι απλές παραλλαγές των προηγούμενων, με



Η τελευταία bonus πίστα του πρώτου γύρου. Προσοχή: Τα κροκοδειλάκια δεν είναι τόσο νυσταγμένα όσο φαίνονται.



Πού είπατε ότι έχετε το ραβδάκι;



Η απαγωγή της μαμάς σε αεροφωτογραφία.

κάποιες διαφορές στα σκηνικά. Χωρίζονται σε "ομάδες", ανάλογα με την αποστολή που έχετε κάθε φορά (π.χ. για να ανεβείτε στο μεγάλο δέντρο, πρέπει να περάσετε τέσσερις πίστες) και στο τέλος κάθε ομάδας υπάρχει μια ειδική πίστα, αντίστοιχη των "motherships" στα shoot 'em ups. Βέβαια, μην περιμένετε να βρείτε τη μητέρα σας από την πρώτη στιγμή. Βλέπετε, κάθε φορά που πάτε να φτάσετε κοντά της, ο αετός την αρπάζει και την ανεβάζει έναν ακόμη όροφο.

Ωστόσο, θα πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι δεν δυσκολεύει απότομα. Αφήνει τον παίκτη να παίξει αρκετά, κι όταν αποκτήσει κάποια ευχέρεια στην απόκτηση των γραμμάτων της λέξης extra, τότε θα δει πολλές από τις καλοσχεδιασμένες του πίστες, προτού εγκαταλείψει. Το παιχνίδι παίζεται με δυο παίκτες και θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι είναι ένα από τα καλύτερα games που έχουμε δει (τουλάχιστον στην Amiga), κυρίως λόγω της πολύ καλής δουλειά που έχει γίνει στην παρουσίαση και στα γραφικά, η οποία βρίσκεται πολύ κοντά στα cartoons του γνωστού ιαπωνικού σήριαλ κινούμενων σχεδίων. Τα sprites είναι καθαρά ιαπωνικής τεχνοτροπίας με συμπαθητικές φατσούλες και οι χρωματισμοί θαυμάσιοι, ενώ όλα δείχνουν να είναι πολύ ευδιάκριτα. Πολύ καλό animation, άνετος χειρισμός και ο υπολογιστής γίνεται με μιας ένα coin-op. Για τις ελεύθερες ώρες σας, ανάμεσα σε ένα MIdwinter II και ένα Cruise for a Corps, το παιχνίδι είναι ένα κι ένα. Αν έχετε δυο joysticks και κάποιον δίπλα σας, θα πρέπει να δοκιμάσετε οπωσδήποτε το two player mode.

• του Γ. Κυπαρίσση

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

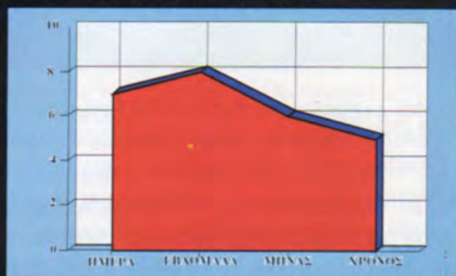
Έχοντας αφήσει εδώ και πολύ καιρό πίσω μου την προσχολική ηλικία, νομίζω ότι δεν θα ασχοληθώ και πολύ με το Rodland. Πολύ καλό παιχνίδι και τα γραφικά δεν είναι άσχημα, αλλά οι νεραϊδούλες και τα λουλουδάκια δεν είναι και τόσο του γούστου μου. Αφήνω στο Χρήστο και το Γιώργο τις στολές και τα ραβδάκια της νεράιδας και πάω για λίγο Kick off...

Κ. Βασιλάκης



Προτού βάλετε στο βάζο τα λουλούδια, αποφασίστε τι θα κάνετε με τους καρχαρίες.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



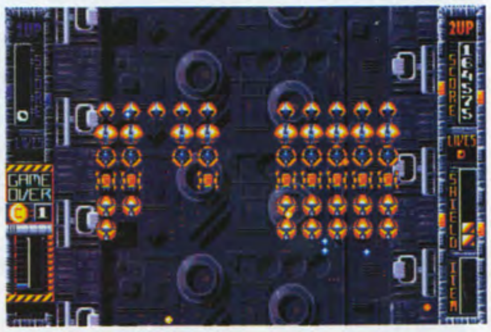
Το παιχνίδι θα έχει για καιρό την τιμητική του θέση στη δισκετοθήκη σας.

Άψογη δουλειά, επιπέδου τηλεοπτικών κινούμενων σχεδίων. Χρώματα και σχέδια καλοφτιαγμένα και ευδιάκριτα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**92%**
Μουσική ευχάριστη, ηχητικά εφέ απλοϊκά, όπως έχουμε συνηθίσει σχεδόν σε όλα τα arcade.	
ΗΧΟΣ	**85%**
Πολύ εθιστικό, όχι ιδιαίτερα δύσκολο, διασκεδαστικό.	
GAMEPLAY	**93%**
Γιατί να μην μας αρέσει, έπειτα απ' όλα αυτά;	
ΓΕΝΙΚΑ	**90%**

SUPER SPACE INVADERS

ST, AMIGA

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TAITO

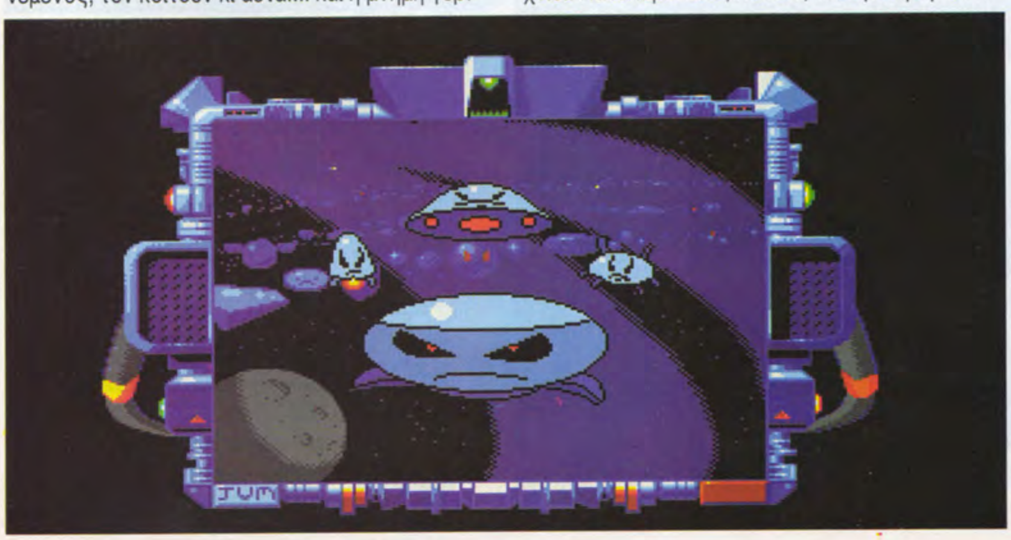


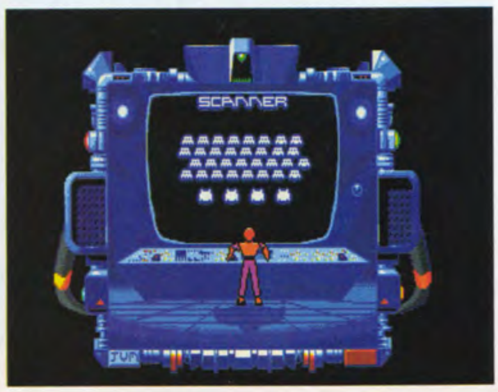
Πόλεμος στο διάστημα με εξωγήινους που κινούνται ελεύθερα και σας πλησιάζουν απειλητικά.





To review αυτό είναι κάτι το ξεχωριστό, για εμένα προσωπικά, αλλά και για τους υπόλοιπους συντάκτες του περιοδικού. Θυμίζει δε τη γνωστή διαφήμιση μπίρας. Έπειτα από πολλά πολλά χρόνια, ο gamer με τα άσπρα μαλλιά συναντά σε μια οθόνη υπολογιστή κάποια παλιά, γνώριμα sprites. Τα κοιτά παραξενεμένος, τον κοιτούν κι αυτά.... και η μνήμη γυρίζει πίσω, πριν από δέκα και παραπάνω χρόνια, όταν ο gamer με κοντά παντελονάκια τάιζε με πεντάδραχμα τους πρώτους επί οθόνης ασπρόμαυρους εξωγήινους του Space Invaders. Το πρώτο shoot 'em up της ιστορίας. Το παιχνίδι που μόνο του γέμισε σε λίγους μήνες τα ταμεία του ιαπωνικού κράτους. Με άλλα λόγια, ΤΟ παιχνίδι. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, τι συγκίνηση και τι αγκαλιές έπεσαν μεταξύ του βετεράνου πια συντάκτη και των sprites. Πόσα άλλαξαν μέσα σε τόσα χρόνια... Πόσα sprites πέρασαν, πόσοι εξωγήινοι ήρθαν κι έφυγαν (κανένα χαρτομάντιλο, παιδιά;). Όπως καταλαβαίνετε, έπειτα από μπίρες και τόσες αναμνήσεις, το review δεν μπορεί να είναι όσο αντικειμενικό θα έπρεπε. Όμως, εμείς θα προσπαθήσουμε. Έτσι λοιπόν το Super Space Invaders δεν αποτελεί παρά το "ρημέικ", όπως λέγεται και στον κινηματογράφο, της πρώτης επιτυχίας, αυτή τη φορά από την Taito. Το παιχνίδι προσπαθεί να συμβαδίσει με το σήμερα,

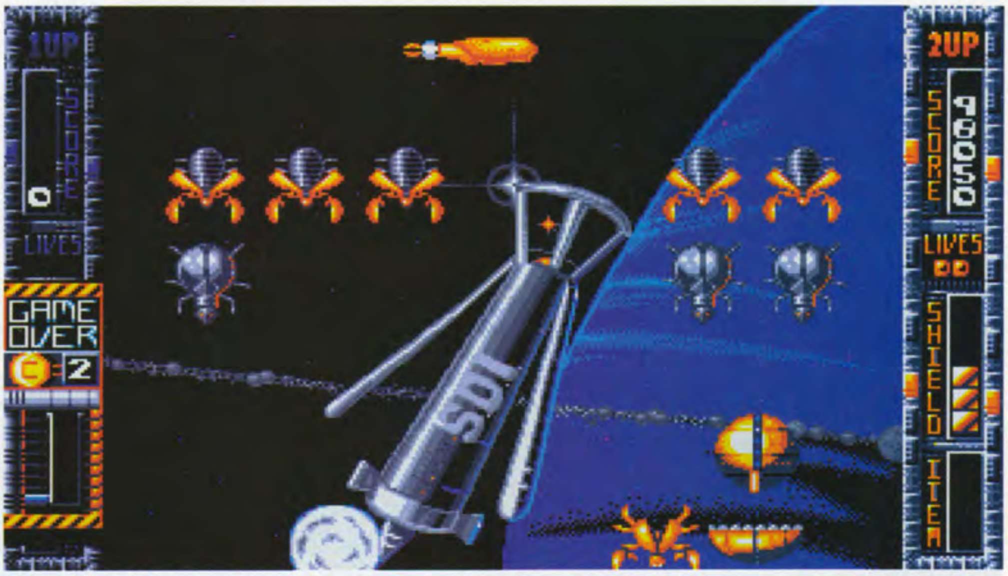




ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

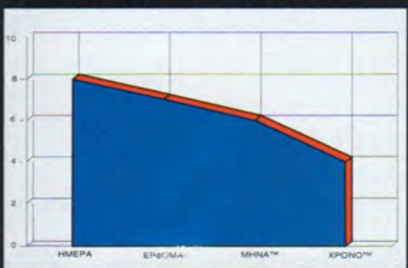
Η Taito άρχισε να πιστεύει ότι είναι ο δόκτωρ Φρανκεστάιν, ατυχώς γι' αυτήν, βέβαια. Το Space Invaders δεν παίζεται πουθενά αλλού, παρά μόνο μπροστά στην ασπρόμαυρη οθόνη και με τα κουμπιά αντί για joystick. Καλά θα έκαναν οι προγραμματιστές να τιμήσουν τη μνήμη του και να το αφήσουν στη δόξα του. Εκτός κι αν θέλετε να παίξετε ένα παιχνίδι, που δεν είναι Space Invaders.

Κ. Βασιλάκης



Αν χτυπήσετε το διαστημόπλοιο που διατρέχει το πάνω μέρος της οθόνης θα σας ρίξει κάποιο bonus που μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

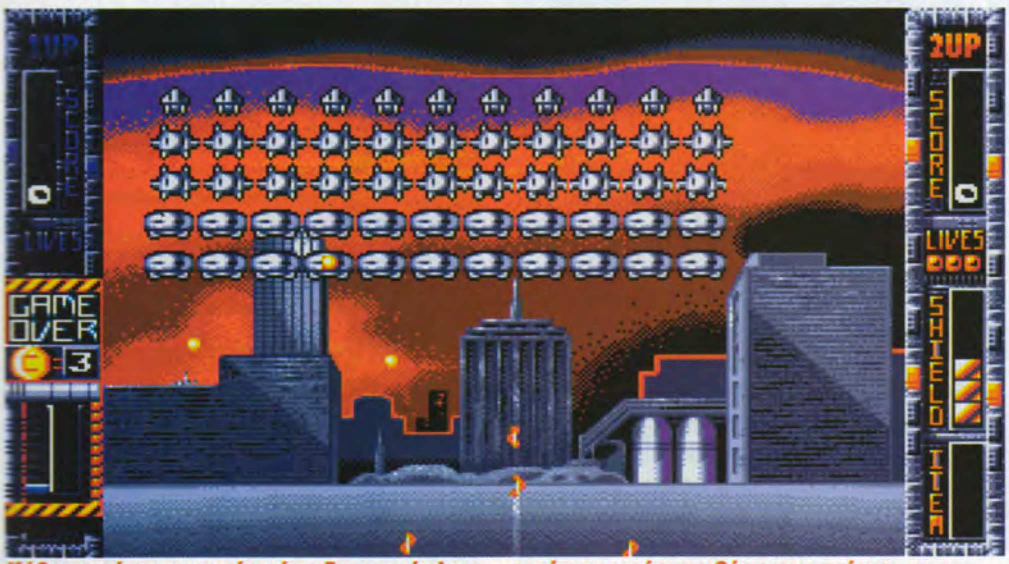


Ένα καλοφτιαγμένο παιχνίδι αντέχει πάντα στο χρόνο.

τόσο από την άποψη των γραφικών όσο και από την πλευρά του gameplay. Έτσι λοιπόν δεν έχουμε για τις ίδιες πίστες με τους γνωστούς εξωγήινους κάθε φορά. Οι aliens βέβαια παραμένουν πάντα οι ίδιοι, αλλά όλα τα άλλα αλλάζουν. Κατ' αρχάς, έχουμε διαφορετικά background graphics για κάθε πίστα. Δεύτερον, το mothership (το πρώτο mothership της ιστορίας) δεν κουβαλά μέσα του μόνο bonus points, αλλά και bonus εξαρτήματα που πέφτουν επάνω σας όπως ακριβώς στο Arcanoid. Τρίτον, λείπουν εκείνοι οι γνωστοί "τοίχοι", που ήταν μια καλή κρυψώνα στις δύσκολες στιγμές. Στο μεταξύ, θέλοντας η Taito να αποφύγει τη μονοτονία, πρόσθεσε διάφορα ακόμη περίεργα συμβάντα που σας συμβαίνουν όσο προχωράτε. Σε ένα σημείο, για παράδειγμα, οι εξωγήινοι "φουσκώνουν" αντί να εξαφανίζονται με κάθε βολή, ενώ κάποια άλλα σκάφη που εμφανίζονται ξαφνικά σας βοηθούν να απαλλαγείτε από αυτούς. Γενικά έχει γίνει "λίφτινγκ" όπου μπορούσε να γίνει, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι όλα αυτά ήταν απαραίτητα. Προσωπικά, θα προτιμούσα το Space Invaders απλό και κλασικό, με τους εξωγήινους χρωματιστούς (γιατί αυτό το μονότονο ασημί;) και τα "τοιχάκια" στη θέση τους. Πάντως, δεν θα πρέπει να υποτιμήσουμε τη φιλότιμη προσπάθεια της Taito να διδάξει και στους νεότερους αυτό που άλλαξε την πορεία της ψυχαγωγίας στον πλανήτη γη.



Μία bonus πίστα όπου πρέπει να προστατέψετε τις αγελάδες (!) από τους εισβολείς που θέλουν να τις απαγάγουν.



Κάθε φορά που κτυπάτε ένα διαστημόπλοιο της κάτω σειράς, τη θέση του παίρνει το ακριβώς παραπάνω, έτσι ώστε να σας δείχνουν πόσο κοντά σας θέλουν να είναι.

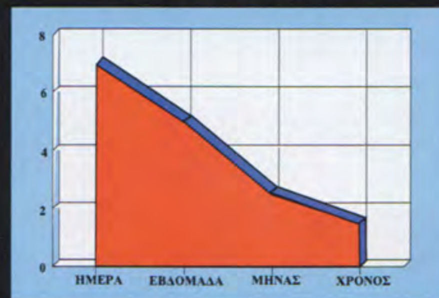
• του Γ. Κυπαρίσση

Πολύ καλή δουλειά, στα επίπεδα μιας Taito.	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Τίποτε το ξεχωριστό.	ΗΧΟΣ	82%
Πολλά "παραπάνω", χωρίς να είναι ιδιαίτερα απαραίτητα.	GAMEPLAY	85%
Ενας φίλος ήρθε απόψε από τα παλιά.	ΓΕΝΙΚΑ	82%

SKY HIGH

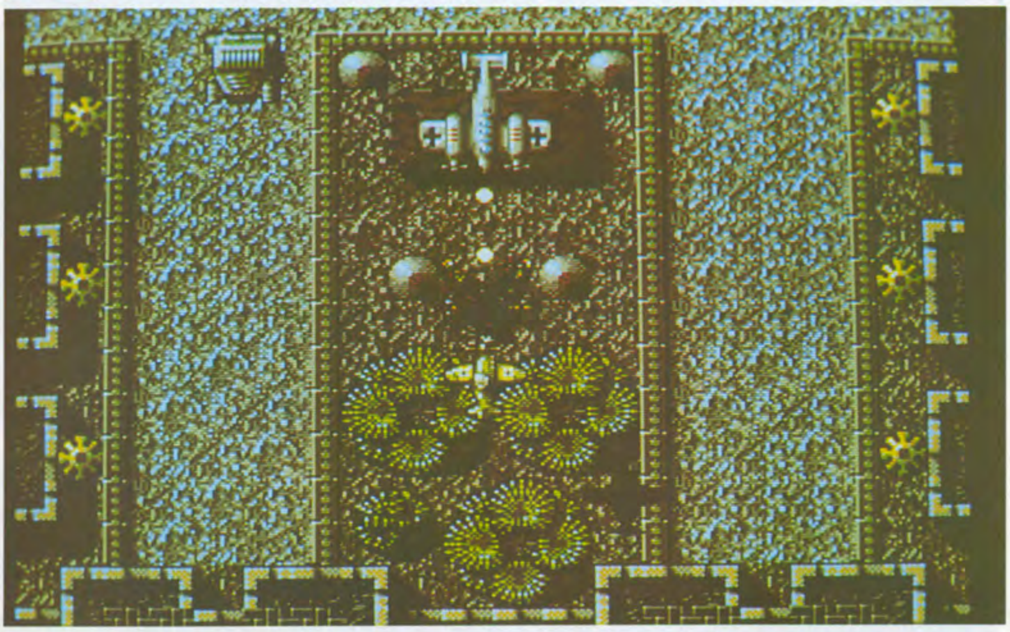
ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CODEMASTERS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν κατορθώνει να κρατήσει το ενδιαφέρον.

AMIGA, ST, 8-bit



Πολλοί σίγουρα θα θυμούνται την αρχική επιτυχία του 1942. Αρχικά βγήκε ως coin-op, όπου και έκανε πραγματικά θραύση, με αποτέλεσμα πολύ σύντομα να κυκλοφορήσει και ως conversion για τα τότε μεσουρανούντα 8 - bit computers.

Η συνέχεια της μανίας έφερε εκατοντάδες απομιμήσεις, τόσο στα coin-ops όσο και στα computers, και, φυσικά, με την εξέλιξη του hardware εξελίχτηκαν και τα γραφικά, η ταχύτητα και το scrolling. Η ουσία όμως παραμένει η ίδια, και τέτοιο είναι και το SKY HIGH: οδηγείτε ένα αεροπλάνο σε χαμηλό ύψος, πάνω από βομβαρδισμένους πολεμικούς στόχους και πυροβολείτε ό,τι βρεθεί μπροστά σας - αεροπλάνα, ελικόπτερα, κτήρια, φρούρια, στόχους εδάφους, σκάφη θαλάσσης κ.λπ.



Κάποια μεγαλύτερα αεροπλάνα όταν καταρριφθούν θα σας δώσουν ένα bonus που ενισχύει τον εξοπλισμό σας, αν καταφέρετε να το πιάσετε καθώς κινείται στην οθόνη, πράγμα δύσκολο να γίνει ανάμεσα στα συνεχή πυρά και τα αντίπαλα σκάφη.

Εκτός από το πολυβόλο, στη διάθεσή σας υπάρχουν και μερικά smart bombs, που "καθαρίζουν" την οθόνη, όταν βρίσκετε την κατάσταση πολύ ζόρικη. Οπωσδήποτε, θα πρέπει να είστε σφιχτοχέρηδες με τα smart bombs, εφόσον αυτά είναι περιορισμένου αριθμού και δεν θα βρείτε εύκολα άλλα.

Όταν κατορθώσετε να επιβιώσετε μέχρι το τέλος της πίστας, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το Boss, όπου και θα χρειαστείτε όλες σας τις ικανότητες για να τα βγάλετε πέρα με τις αμέτρητες σφαίρες που πρέπει να αποφύγετε.

Το scrolling είναι ικανοποιητικό, τόσο σε ταχύτητα όσο και σε ομαλότητα, αν και γίνεται μόνο στην κάθετη διεύθυνση. Τα graphics είναι αρκετά καλά, αλλά τα χρώματα που έχουν επιλεχτεί δεν βοηθούν, και συχνά τα sprites μπερδεύονται με το background.

Στον τομέα του ήχου έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά, με μια θαυμάσια μουσική εισαγωγή στους τίτλους και προσεγμένα - αν και κοινότοπα - ηχητικά εφέ.

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι "μια από τα ίδια", και μάλιστα υποδεέστερο από πολλά του είδους.

Το μόνο πρωτότυπο χαρακτηριστικό είναι οι heatseeker ρουκέτες, που εκτοξεύουν μερικά κανόνια εδάφους και σας ακολουθούν στην οθόνη, αλλά ούτε και αυτό είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό. Το Sky High είναι ένα δύσκολο και συνηθισμένο shoot 'em up.

• Α. Κουτλίδης

Σε ανεκτά επίπεδα, χωρίς να έχουν κάτι το ιδιαίτερο.
ΓΡΑΦΙΚΑ 62%

Καλός, αλλά δεν μπορεί να συνυπάρξει η μουσική υπόκρουση με τα εφέ.
ΗΧΟΣ 76%

Κλασικοί, δοκιμασμένοι χειρισμοί για ένα τυπικό shoot 'em up.
GAMEPLAY 53%

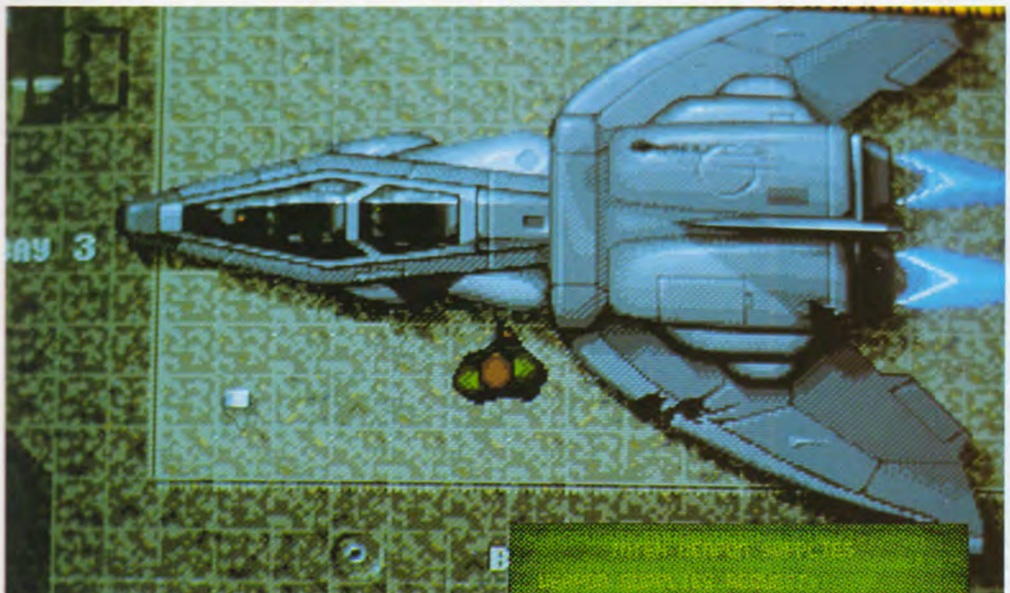
Τι είχες Γιάννη, τι είχα πάντα...
ΓΕΝΙΚΑ 64%

SOFTWARE REVIEW

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	21st CENTURY ENTERTAINMENT

ALIEN BREED

ST, AMIGA





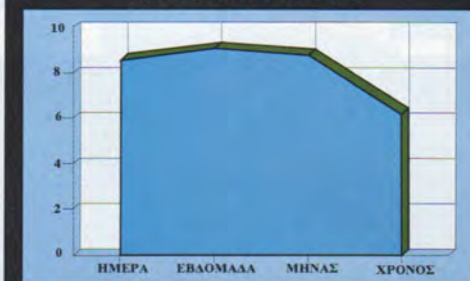
Οι προγραμματιστές που κατασκεύασαν το "Alien Breed" φαίνεται ότι ζήλεψαν τη δόξα μιας παλιάς επιτυχίας της Sega, του "Alien Syndrome", και έτσι προσπάθησαν να τη μιμηθούν (μέσα σε θεμιτά, πάντως, πλαίσια). Έτσι, τα δύο παιχνίδια έχουν αρκετά κοινά στοιχεία, αλλά το "Alien Breed" διαθέτει πολλά επιπρόσθετα στοιχεία που δίνουν περισσότερο βάθος στο gameplay.

Η αποστολή σας στο "Alien breed" είναι να καθαρίσετε μια διαστημική βάση από τα εχθρικά πλάσματα που βρίσκονται εκεί. Η αποστολή χωρίζεται επίσης σε μικρότερες υπό-αποστολές και πριν αρχίσετε καθεμία από αυτές σας δίνεται μια σύντομη περιγραφή της και κάποιες χρήσιμες πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν στη διεκπεραίωσή της. Το χειρότερο στην υπόθεση είναι ότι δεν έχετε να αντιμετωπίσετε μόνο τους εξωγήινους, που μάχονται για την επιβίωσή τους, αλλά και τα συστήματα ασφαλείας της βάσης. Τα συστήματα αυτά έχοντας σκοπό να εμποδίσουν τη μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε περιοχές, θα απαιτήσουν να έχετε ειδικά κλειδιά για να περάσετε ορισμένες πόρτες ή θα σας σκοτώσουν με την παραμικρή επαφή.

Τα απαραίτητα κλειδιά, για να περάσετε τις πόρτες, θα τα βρείτε διάσπαρτα στην πίστα, όπου θα βρείτε επίσης και έξτρα σφαίρες (αυτές που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένες) και κουτιά πρώτων βοηθειών, που σας βοηθάνε να αναπληρώσετε τη χαμένη σας ενέργεια. Μπορείτε επίσης να βρείτε και χρήματα, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, για να αγοράσετε όπλα, ασπίδα προστασίας, επιπλέον ζωές και άλλα χρήσιμα πράγματα από τα τοπικά μαγαζιά, τα οποία εμφανίζονται με τη μορφή υπολογιστών. Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στα γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία έχουν σχεδιαστεί με πολλή λεπτομέρεια, αν και η απεικόνιση που χρησιμοποιείται (κάτοψη) δεν προσφέρεται για κάτι τέτοιο. Το scrolling είναι πολύ ομαλό και το animation των sprites είναι αρκετά καλό, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Από άποψη ήχου δεν θα μπορούσε να έχει κανείς παράπονο: επιτυχημένα ηχητικά εφέ και sampled ήχοι προσθέτουν στο παιχνίδι. Πολύ επιτυχημένη είναι η φωνή που σας ειδοποιεί για διάφορα συμβάντα ("Key required", "First aid required" κ.λπ.). Το gameplay είναι και αυτό σε πολύ καλά επίπεδα, διαθέτοντας αρκετή ποικιλία, για να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Θα μπορούσε βέβαια το παιχνίδι να είναι λίγο πιο εύκολο, γιατί σε κάποια σημεία οι εχθροί γίνονται πάρα πολλοί, για να μπορεί κανείς να επιβιώσει, αλλά, όπως με όλα τα παιχνίδια, η εξάσκηση θα λύσει το πρόβλημα αυτό. Υπάρχει ακόμη two player mode, το οποίο είναι πολύ διασκεδαστικό, ενώ, όταν παίζετε στο mode αυτό, μπορείτε να διαλέξετε αν θα μοιράζεστε τα credits με το συμπαίκτη σας ή θα έχει ο καθένας τα δικά του (ιδιαίτερα χρήσιμο, όταν ο συμπαίκτης σας είναι άσχετος). Αν το είδος αυτό των παιχνιδιών σας αρέσει, τότε το "Alien Breed" σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει.

• του Κ. Βασιλάκη

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



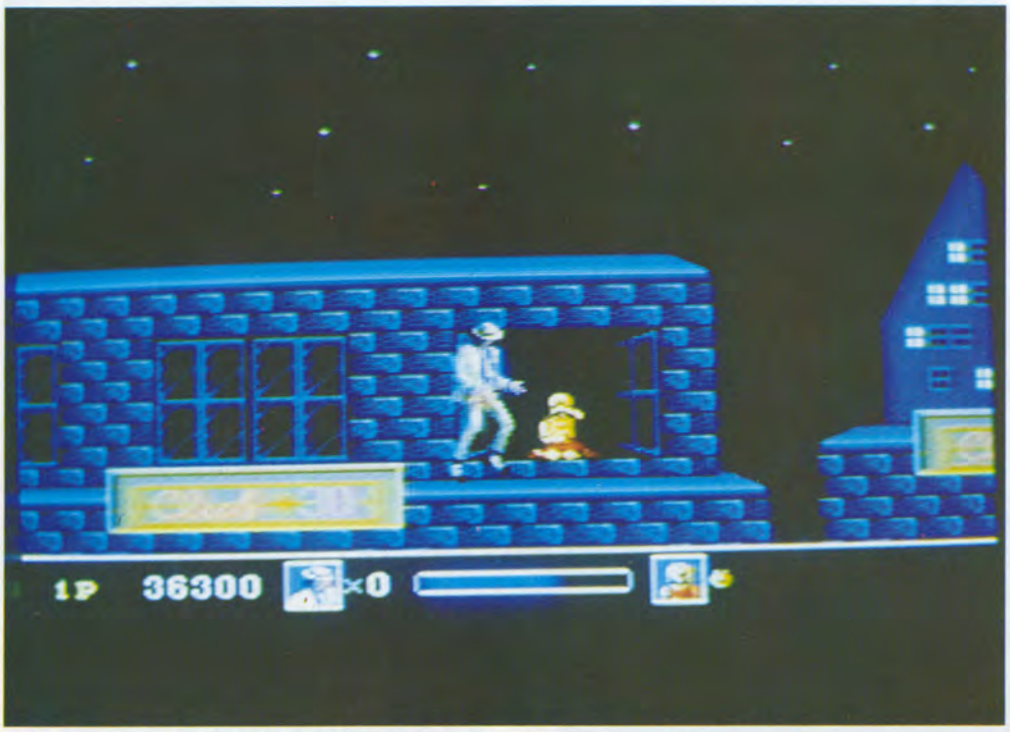
Ένα καλοφτιαγμένο παιχνίδι αντέχει πάντα στο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	Αρκετή λεπτομέρεια, ομαλό scrolling και animation.	87%
ΗΧΟΣ	Ο ήχος είναι το πιο ισχυρό στοιχείο του παιχνιδιού.	95%
GAMEPLAY	Μερικές φορές γίνεται πολύ δύσκολο, αλλά σε γενικές γραμμές είναι ικανοποιητικό.	89%
ΓΕΝΙΚΑ	Μια ακόμη διαστημική περιπέτεια σας περιμένει...	88%

SOFTWARE REVIEW

MOONWALKER

SEGA MEGADRIVE



Είναι η ώρα του Smooth Criminal. Ο ήρωας στέκεται ατάραχος στη σκοτεινή πόρτα του νυχτερινού κέντρου. Βάζει το χέρι στη μέσα τσέπη του σακακιού, όλοι τινάζονται, αλλά δεν είναι πιστόλι. Το χέρι παίζει ένα απλό νόμισμα. Η μέση σπάει σε μια χορευτική αστραπιαία φιγούρα και το νόμισμα διαγράφει μια τρελή πορεία, για να προσγειωθεί στο τζουκ μποξ απέναντι. Το βίντεο κλιπ του Μάικλ Τζάκσον μόλις ξεκίνησε. Μαζί και το Moonwalker της Sega. Η δουλειά που έκαναν οι προγραμματιστές της εταιρίας στο coin-op ήταν εκπληκτική, κάτι που παραδέχτηκε και ο Τζάκσον αυτοπροσώπως. Ο μαύρος pop-artist τα έδινε όλα στο παιχνίδι και η δράση ήταν καταιγιστική, με τον ήρωα να κάνει τις φιγούρες του με την ίδια άνεση όπως και στην πραγματικότητα. Το conversion του τίτλου στο Sega Megadrive δεν έχει μεγάλες απώλειες, εκτός από μερικά frames στο animation. Η δράση όμως είναι η ίδια.

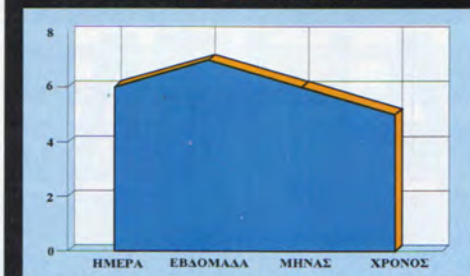
Ο ήρωας πρέπει να διασώσει τα παιδιά που έχει φυλακίσει ο κακός έμπορος ναρκωτικών Mr Big, προτού πάρει όλα τα παιδιά στην εξουσία του. Όλη η συμμορία βρίσκεται υπό τα ίχνη σας. Μαφιόζοι, φρικιά με αλυσίδες και κακοί όλων των ειδών θα σας αντιμετωπίσουν με τα όπλα τους, αλλά κι εσείς έχετε τις φιγούρες σας. Κανείς δεν μπορεί να σταθεί μπροστά σας, όταν στριφογυρίζετε με την ταχύτητα του φωτός, ενώ πολύ λίγοι μπορούν να αντέξουν τα μυστικά σας όπλα.

Το game είναι ομολογουμένως γρήγορο και οι κινήσεις πολύ ομαλές. Τα γραφικά θα μπορούσαν να είναι καλύτερα σχεδιασμένα (κατά την προσωπική μου γνώμη). Αυτό βέβαια το λέμε λαμβάνοντας υπ' όψη μας τις δυνατότητες του μηχανήματος. Ωστόσο, το παιχνίδι δεν παύει να ανήκει στους καλύτερους τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα για την παιχνιδομηχανή. Ειδικά τον τελευταίο καιρό που ο συμπαθής Μιχαλάκης είναι πάλι στην επικαιρότητα με το νέο του άλμπουμ, είναι μια καλή ευκαιρία για να κάνετε τους φίλους σας να χορεύουν στους ήχους των Beat it, Billie Jean, Bad! και Smooth Criminal. Whooo's Bad;

• του Γ. Κυπαρρίση

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SEGA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά ευχάριστο arcade.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Για όσους είναι φανατικοί της μαύρης μουσικής και του αστραφτερού "Bad", είναι ό,τι πρέπει. Για τους υπόλοιπους, δεν είναι παρά ένα αρκετά ενδιαφέρον arcade με πρωτότυπη υπόθεση.

Α. Λεκόπουλος

Όψη, animation και σκηνικό μέσα στην ατμόσφαιρα της ταινίας. Ο Michael, ψηφιοποιημένος και αστραφτερός, χορεύει και εξοντώνει.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ένα παιχνίδι με τέτοιο θέμα δεν μπορεί να υστερεί σε ήχο. Το soundtrack είναι θαυμάσιο και τα "Ου" του Μιχαλάκη καθαρότατα.

ΗΧΟΣ 90%

Συναρπαστικό και ενδιαφέρον.

GAMEPLAY 85%

Αξίζει, κι όχι μόνο για τον πρωταγωνιστή.

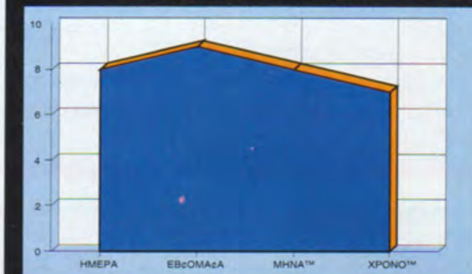
ΓΕΝΙΚΑ 87%

LOTUS TURBO CHALLENGE II

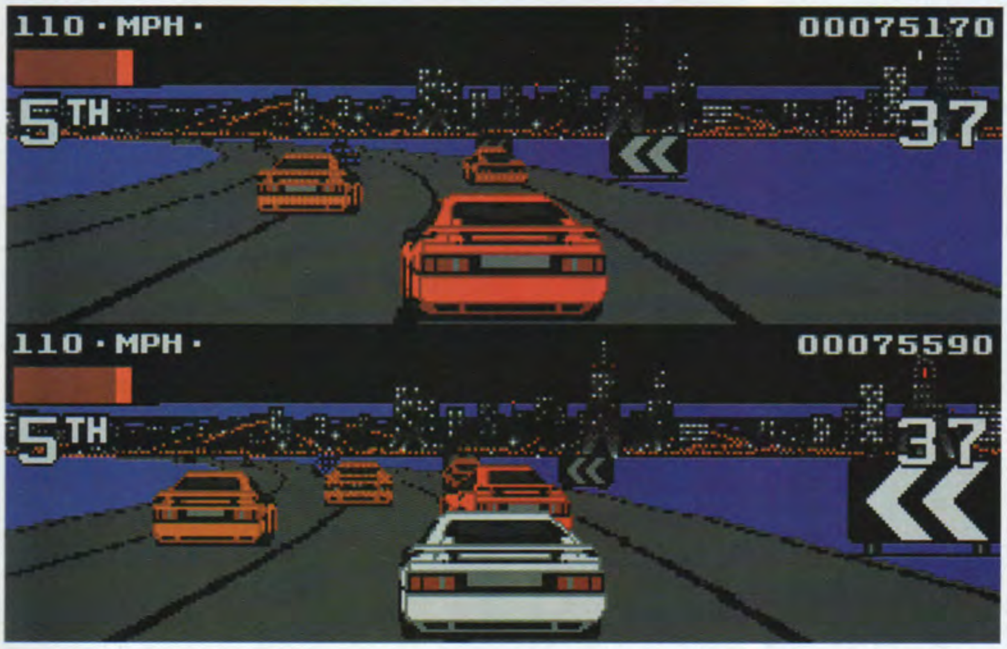
AMIGA, ST

ΕΙΔΟΣ	DRIVING SIMULATION
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GREMLIN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παίζεται ευχάριστα και μετά από πολύ καιρό.





Οι μηχανές μουγκρίζουν ανυπόμονα στην εκκίνηση... marks... set... go! Τα λάστιχα ουρλιάζουν, και χιλιάδες κυβικών εκτινάσσονται από τη γραμμή της εκκίνησης. Από τη στιγμή αυτή, το μόνο που έχει σημασία είναι η νίκη - και δεν είναι καθόλου εύκολο να την κατακτήσεις.

Το LOTUS TURBO CHALLENGE II έχει πολύ μικρές διαφορές από τον προκάτοχό του. Καινούριες πίστες, λίγο βελτιωμένα γραφικά, κάπως καλύτερα controls και μια πολύ ενδιαφέρουσα αλλαγή: το παιχνίδι δύο παικτών μπορεί να παιχτεί και μέσω Modem! (Αν βέβαια ο φίλος σας με τον οποίο θα παίξετε έχει σπίτι του μια AMIGA, Modem και το παιχνίδι.) Κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι λίγο - πολύ το ίδιο. Τα εμπόδια του δρόμου ελαττώνουν απλώς την ταχύτητά σας, οι αντίπαλοι εξακολουθούν να οδηγούν ακριβώς μπροστά σας λες και το κάνουν επίτηδες, και ο χρόνος είναι ίσα ίσα αρκετός για να κάνετε check, αν δεν "τρακάρετε" καθόλου και οδηγείτε με την πέμπτη γεμισμένη διαρκώς. Το animation παραμένει στα γνωστά, πολύ καλά επίπεδα, και η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και ρεαλιστική. Το μεγάλο ατού του LOTUS TURBO CHALLENGE II είναι οι καινούριες πίστες, με τα πολύ καλά background graphics, που κάνουν το παιχνίδι οπωσδήποτε ιδιαίτερα ευχάριστο και ενδιαφέρον. Ουσιαστικά, τίποτε παραπάνω από μια πολύ καλή επανέκδοση, το LOTUS TURBO CHALLENGE II θα γίνει αποδεκτό πιθανότατα, αλλά δεν προβλέπεται να έχει την επιτυχία του αρχικού παιχνιδιού. Είναι πάντως πολύ σημαντικό το ότι βλέπουμε σε όλο και περισσότερα παιχνίδια τη δυνατότητα διπλού παιχνιδιού μέσω του Modem. Μήπως είναι καιρός να πάρετε και εσείς ένα για τον υπολογιστή σας;



• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Πολύ όμορφα και καλοσχεδιασμένα background graphics, ταχύτατο και ομαλότατο animation, συνθέτουν ένα ατμοσφαιρικότατο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%

Καλογραμμένο μουσικό θέμα για την εισαγωγή, και πολύ ρεαλιστικά εφέ.

ΗΧΟΣ 78%

Το gameplay που έκανε διάσημο το LOTUS TURBO CHALLENGE 1, χωρίς ουσιαστικές διαφορές

GAMEPLAY 92%

Απλά μια επανάληψη του αρχικού παιχνιδιού. Παραμένει όμως ένα από τα καλύτερα DRIVING SIMULATIONS.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

TOP

Τα TOP GAMES φέρνουν και αυτό το μήνα κοντά σας την αγορά του games software... με δύο πραγματικά ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις με τους υπεύθυνους των καταστημάτων MICROPOLIS και MB Computers... με συνεντεύξεις των αγοραστών – τις ΔΙΚΕΣ σας γνώμες... και, φυσικά, τα charts των δέκα καλύτερων παιχνιδιών, ξεχωριστά για τα τρία formats, στηριγμένα στα στοιχεία πωλήσεων των καταστημάτων MICROPOLIS, MB Computers και PLAYVISION.

Δεκέμβρης, λοιπόν, και η αγορά ετοιμάζεται για τις χριστουγεννιάτικες αγορές – όπως ετοιμάζεστε κι εσείς, είμαι σίγουρος. Και επειδή ξέρω ότι στα σχέδιά σας βρίσκονται και μερικά games, θα σας προτείνω να ρίξετε μια προσεκτική ματιά στα charts, και σίγουρα θα βρείτε κάποιους τίτλους που αξίζει να αγοράσετε για να σας κρατήσουν συντροφιά την περίοδο των χριστουγεννιάτικων διακοπών.

Καλές γιορτές, λοιπόν, σε όσους θα κάνουν ρεβεγιόν με τον υπολογιστή τους, αλλά και σε αυτούς που προτιμούν πιο κοσμική διασκέδαση!

Από το κατάστημα MB Computers στη Νίκαια, μας μίλησε ο κ. Βερβέλογλου:

Το κατάστημά μας είναι προσανατολισμένο στους υπολογιστές, και συνεπώς δεν έχουμε καμιά σχέση με τις κονσόλες. Δεν κινούμαστε στο χώρο των παιχνιδιών, προτρέπουμε μάλιστα τα παιδιά να ασχολούνται με το σχολείο τους και όχι με τα games – θα κάνω μόνο μια εξαίρεση για τις περιόδους διακοπών, αν και, ακόμη και τότε, πιστεύω ότι τα παιδιά πρέπει να παίζουν παιχνίδια που θα καλλιεργούν τη σκέψη τους. Είμαι εναντίον των shoot 'em up, και γενικότερα κατά των βίαιων παιχνιδιών. Πιστεύω ότι τα παιχνίδια που περνάνε βίαια και πολεμικά μηνύματα είναι εγκληματικά – γιατί περνάνε αυτά τα μηνύματα σε παιδιά, και μάλιστα μέσω της ψυχαγωγίας. Στις ηλικίες 14 έως 16 τα παιδιά είναι πολύ ευάλωτα, και το γεγονός ότι αυτές οι ηλικίες προτιμούν τα shoot και beat 'em up είναι ιδιαίτερα ανησυχητικό. Ευτυχώς, τελευταία δείχνουν να χάνουν έδαφος προς όφελος των adventures.



Ο κ. Βερβέλογλου του MB Computers

Γενικά, μας χρειάζεται το γέλιο. Ο κόσμος έχει κουραστεί από τα βίαια και "σκληρά" παιχνίδια και στρέφεται όλο και περισσότερο στα παιχνίδια που έχουν να προσφέρουν χιούμορ, σαν αντίδοτο στις δυσκολίες της καθημερινότητας.

Βρεθήκαμε επίσης και στο MICROPOLIS όπου μιλήσαμε με τον κύριο Ν. Παπαδάκη.

Την περίοδο των Χριστουγέννων πάντα παρουσιάζεται αυξημένη κίνηση, ανεξάρτητα από τη γενική οικονομική κατάσταση. Γι' αυτό, δεν προβλέπεται να υπάρξει κάμψη φέτος. Είναι χαρακτηριστικό ότι την περίοδο των Χριστουγέννων εμφανίζεται αυξημένη ζήτηση στα παιχνίδια "τζόγου", δηλαδή card games, casino games κ.λπ. Το φαινόμενο είναι γενικότερο, οι κοινωνικοπολιτικές συνθήκες επηρεάζουν ιδιαίτερα τις πωλήσεις των παιχνιδιών. Για παράδειγμα, την περίοδο της κρίσης στον Περσικό παρουσιάστηκε έξαρση στα πολεμικά παιχνίδια, ενώ όταν γινόταν το MUNDIAL όλος ο κόσμος αγόραζε football games. Πιστεύω ότι αν αυτή την εποχή κυκλοφορούσε κάποιο παιχνίδι σε στιλ "Η μεγάλη δίκη" θα πούλαγε πάρα πολύ! Ένα πρόβλημα με τα πρωτότυπα παιχνίδια είναι η συχνά απαγορευτική τους τιμή. Ειδικά στα ποιοτικά παιχνίδια, όπως τα adventures, το κόστος είναι πολύ μεγάλο, με αποτέλεσμα η κίνηση σε αυτά να μην είναι αυτή που θα έπρεπε. Εμείς εισάγουμε κατά καιρούς κάποια παιχνίδια ώστε να μπορούμε να τα διαθέτουμε φθηνότερα, αλλά δεν είναι δυνατόν να γίνει αυτό γενικότερα, και είναι κρίμα. Θεωρώ ότι οι εταιρίες εισαγωγής παιχνιδιών θα έπρεπε να προσέξουν αυτό το ζήτημα.



Ο κ. Παπαδάκης στο MICROPOLIS

Ένας 17ΧΡΟΝΟΣ ADVENTURER



Ο Στρατής Μολίνος είναι 17 ετών και έχει κάποιες πολύ "προσωπικές" σχέσεις με ένα PC/XT compatible.

– Στρατή, παίζεις συχνά παιχνίδια;

– Παίζω τα σαββατοκύριακα. Μεσοβδόμαδα δεν έχω χρόνο, γιατί είμαι στην Γ' Λυκείου και έχω πολύ διάβασμα.

– Τι παιχνίδια σου αρέσει περισσότερο να παίζεις;

– Είμαι οπαδός των adventures, και μου αρέσουν πολύ και τα simulations.

– Θα ήθελες να μου πεις ποια παιχνίδια έπαιξες τον τελευταίο καιρό;

– Βεβαίως. Έπαιξα τα LOOM, Secret of the Monkey Island και το STORMOVIK.

– Έχεις κάποια σχέδια για αγορές τώρα τα Χριστούγεννα;

– Ναι, σκοπεύω να αγοράσω παιχνίδια – μάλλον κάποιο καλό adventure.

– Εκτός από τα παιχνίδια, πώς αλλιώς αξιοποιείς τον υπολογιστή σου;

– Γράφω κείμενα και δουλεύω ένα spreadsheet για τον πατέρα μου.

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	KICK OFF 2 (ANCO)
2	SHADOW OF THE BEAST (GREMLIN)
3	HEROQUEST (GREMLIN)
4	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
5	TOYOTA CELICA GT RALLY (GREMLIN)
6	DICK TRACY (TITUS)
7	RINGS OF MEDUSA (STARBYTE)
8	NINJA REMIX (SYSTEM 3)
9	RICK DANGEROUS II (MICROSTYLE)
10	ORIENTAL GAMES (MICROSTYLE)

GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	LEMMINGS (PSYGNOSIS)
2	DUCK TALES (DISNEY)
3	RISE OF THE DRAGON (DYNAMIX)
4	EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
5	MERCHANT COLONY (IMPRESSION)
6	LARRY TRIPLE PACK (SIERRA)
7	INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (LUCASFILM)
8	NINJA REMIX (SYSTEM 3)
9	KICK OFF 2 (ANCO)
10	A-10 TANK KILLER (DYNAMIX)

ΦΑΝΑΤΙΚΟΙ ΤΩΝ MIND GAMES



Ο Δημήτρης Μπάλας και ο Θοδωρής Γκότσης είναι 20 και 18 ετών αντίστοιχα, και είναι και οι δύο πολύ ενθουσιώδεις παίκτες των Mind Games.

Δημήτρης: "Πέρυσι μπήκα στη σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών της Πάτρας, και αγόρασα έναν PC/XT compatible για τις ανάγκες της σχολής μου. Δεν άργησα να ανακαλύψω ότι υπάρχουν και πιο ενδιαφέροντα πράγματα που μπορείς να κάνεις με έναν PC από το να τρέχεις την Turbo Pascal. Δηλώνω χωρίς φόβο και πάθος ότι έχω τρελαθεί τελείως με το SHANGAI. Είμαι ικανός να περάσω ώρες και ώρες παίζοντας αυτό το παιχνίδι – δεν το βαριέμαι με τίποτα."



Ο Θοδωρής είναι φοιτητής στη σχολή Μουσικών Σπουδών Θεσσαλονίκης. Η κύρια ασχολία του είναι η rock μουσική. Μας είπε: "Εγώ είμαι φανατικός οπαδός του TETRIS – αν και μου αρέσουν γενικότερα τα arcade – adventure. Προτιμώ τα coin-op συνήθως, αλλά μου πέφτουν λίγο ακριβά, γι' αυτό πολλές φορές την πληρώνουν οι φίλοι μου που έχουν υπολογιστή. Τον τελευταίο καιρό, πάντως, σκέφτομαι σοβαρά να αγοράσω έναν υπολογιστή. Θα με βοηθούσε πολύ στη μουσική."

ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ



Στο Computer Market συναντήσαμε το Γιώργο Κούτρη, ένα δεκαπενταετή οπαδό των shoot 'em up και των "διπλών παιχνιδιών".

– Τι υπολογιστή έχεις, Γιώργο;

– Έναν AMSTRAD 6128, αλλά σκοπεύω τώρα τα Χριστούγεννα να τον πουλήσω και να αγοράσω μια AMIGA 500.

– Ποια παιχνίδια έπαιξες τον τελευταίο καιρό;

– Το CABAL και το MUNDIAL '90.

– Αν σου ζητούσα να μου πεις ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχεις παίξει, ποιο θα μου έλεγες;

– Χωρίς δισταγμό, το Target Renegade.

– Στον ελεύθερο χρόνο σου, τι κάνεις όταν δεν παίζεις με τον υπολογιστή σου;

– Βγαίνω με τους φίλους μου, πηγαίνουμε στον κινηματογράφο, παίζω ποδόσφαιρο ή μπάσκετ.

– Παίζεις συχνά "κόντρες" στα διπλά παιχνίδια με τους φίλους σου;

– Βεβαίως. Συνήθως παίζουμε διπλό στα Match Day 2, MUNDIAL '90 και BASKET MASTER.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	TEST DRIVE III (ACCOLADE)
2	LARRY 5 (SIERRA)
3	LARRY I 256 COLORS (SIERRA)
4	LEMMIONGS (PHYGNOSIS)
5	DUCK TALES (DISNEY)
6	ELVIRA (ACCOLADE)
7	ENGLAND (GRANDSLAM)
8	COLONEL'S REQUEST (SIERRA)
9	HEROQUEST (GREMLIN)
10	F-29 (OCEAN)

ADVENTURE

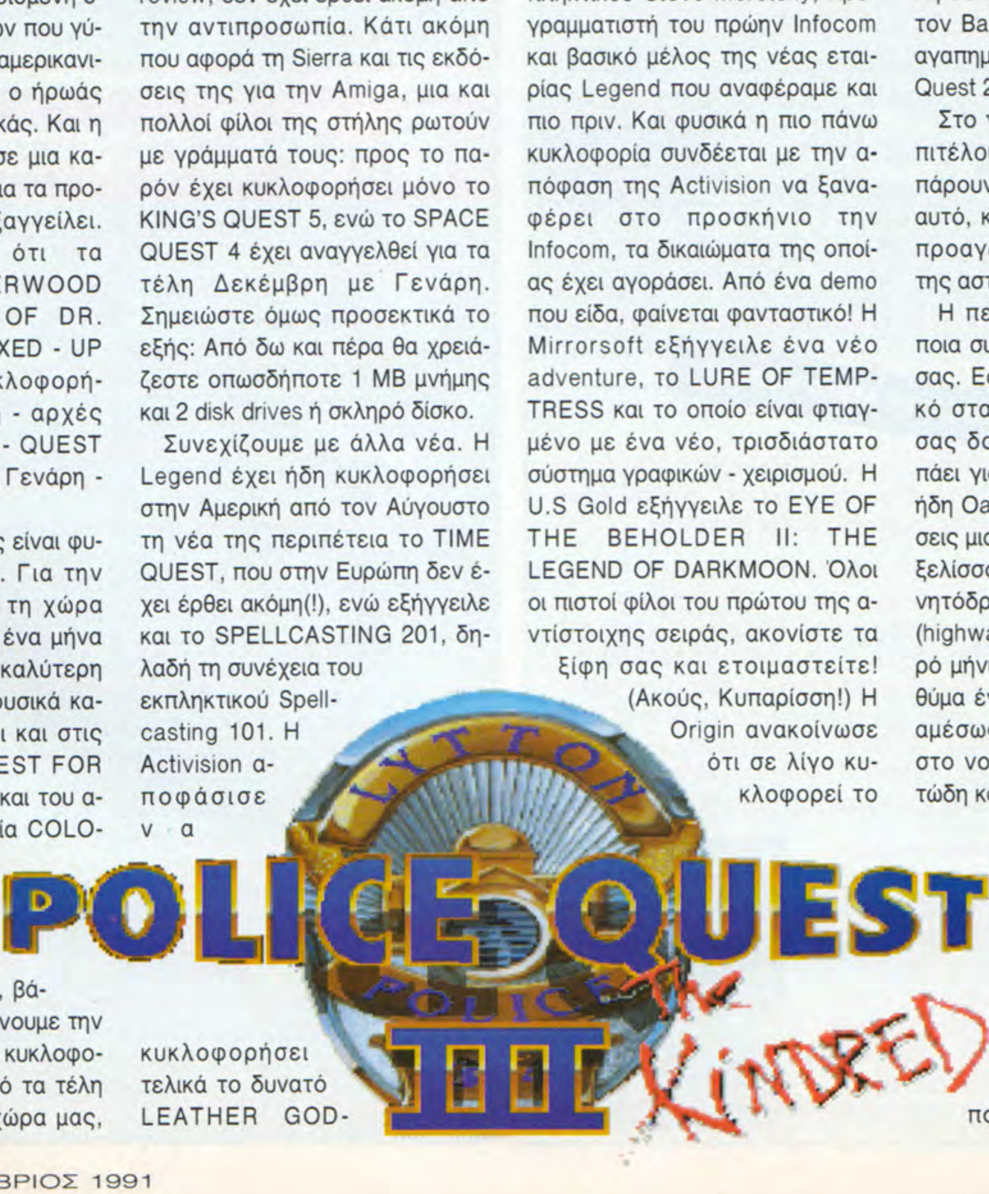
Πιστεύω να άρεσε σ' όλους σας το προηγούμενο τεύχος και φυσικά η φανταστική συνέντευξη που πήρε ο αγαπητός μου φίλος Αντώνης Λεκόπουλος από τον Larry. Καθώς σκεφτόμουν λοιπόν ποιο adventure να παρουσιάσουμε στο τεύχος αυτό, μου ήρθε η πληροφορία από τον Απόλλωνα.
Ο Αντώνης είχε "κολλήσει", στην κυριολεξία, στον υπολογιστή για δύο μέρες μέχρι τις 12 το βράδυ, παίζοντας το Police Quest 3! Φυσικά μετά απ' αυτή την είδηση, η απόφαση είχε κιόλας παρθεί. Οφείλω δε να ομολογήσω ότι η συμβολή του αστυνομικού δαιμόνιου του Αντώνη υπήρξε καθοριστική για το άρθρο αυτό.
Σε όσους τώρα γιορτάζουν τις μέρες αυτές, η στήλη και εγώ προσωπικά ευχόμαστε χρόνια πολλά. Ως τον καινούριο χρόνο, λοιπόν, που ας ελπίσουμε ότι θα είναι καλύτερος από τον προηγούμενο, καλές γιορτές και καλό adventuring.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας προχωρήσουμε όμως με τα νέα από το χώρο της παραγωγής που είναι πολλά και σημαντικά. Η Lucasfilm ανακοίνωσε ότι τα MONKEY ISLAND 2 και INDIANA JONES: THE FATE OF ATLANTIS δεν είναι ακόμη έτοιμα. Προσωπική μου εκτίμηση λοιπόν; Μην τα περιμένετε την περίοδο των Χριστουγέννων όπως αρχικά είχε υποσχεθεί η εταιρία, αλλά κατά το Γενάρη - Φλεβάρη. Παράλληλα όμως ανακοίνωσε και τη δημιουργία ενός νέου adventure με θέμα τον Indiana Jones, που όμως αυτή τη φορά θα αναφέρεται στην παιδική του ηλικία. Η περιπέτεια αυτή θα είναι βασισμένη σ' ένα σίριαλ 13 επεισοδίων που γύρισε ο Λούκας για την αμερικανική τηλεόραση και που ο ήρωάς μας είναι ακόμη πιτσιρικάς. Και η Sierra όμως ανακοίνωσε μια καθυστέρηση 1-2 μηνών για τα προγράμματα που είχε εξαγγείλει. Έτσι, τώρα λέει ότι τα CONQUEST OF SHERWOOD FOREST, CASTLE OF DR. BRAIN και ίσως το MIXED - UP FAIRY TALES θα κυκλοφορήσουν τέλη Δεκέμβρη - αρχές Γενάρη, ενώ το ECO - QUEST πάει σίγουρα για τέλη Γενάρη - αρχές Φλεβάρη.

Οι ημερομηνίες αυτές είναι φυσικά για την Αμερική. Για την Ευρώπη, άρα και για τη χώρα μας, υπολογίστε άλλο ένα μήνα ακόμη, και αυτό στην καλύτερη περίπτωση. Ανάλογη φυσικά καθυστέρηση θα υπάρξει και στις κυκλοφορίες του QUEST FOR THE GLORY 3, καθώς και του αναμενόμενου με αγωνία COLONELS BEQUEST 2. Χαρακτηριστικό των πιο πάνω είναι ότι το πρωτότυπο πακέτο του POLICE QUEST 3, βάσει του οποίου εμείς κάνουμε την παρουσίαση αυτή, έχει κυκλοφορήσει στην Αμερική από τα τέλη Οκτωβρίου, ενώ στη χώρα μας, τη στιγμή που γράφεται το review, δεν έχει έρθει ακόμη από την αντιπροσωπία. Κάτι ακόμη που αφορά τη Sierra και τις εκδόσεις της για την Amiga, μια και πολλοί φίλοι της στήλης ρωτούν με γράμματά τους: προς το παρόν έχει κυκλοφορήσει μόνο το KING'S QUEST 5, ενώ το SPACE QUEST 4 έχει αναγγελθεί για τα τέλη Δεκέμβρη με Γενάρη. Σημειώστε όμως προσεκτικά το εξής: Από δω και πέρα θα χρειάζεστε οπωσδήποτε 1 MB μνήμης και 2 disk drives ή σκληρό δίσκο.

Συνεχίζουμε με άλλα νέα. Η Legend έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Αμερική από τον Αύγουστο τη νέα της περιπέτεια το TIME QUEST, που στην Ευρώπη δεν έχει έρθει ακόμη(!), ενώ εξήγγειλε και το SPELLCASTING 201, δηλαδή τη συνέχεια του εκπληκτικού Spellcasting 101. Η Activision αποφάσισε να κυκλοφορήσει τελικά το δυνατό LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II του εκπληκτικού Steve Meretsky, προγραμματιστή του πρώην Infocom και βασικό μέλος της νέας εταιρίας Legend που αναφέραμε και πιο πριν. Και φυσικά η πιο πάνω κυκλοφορία συνδέεται με την απόφαση της Activision να ξαναφέρει στο προσκήνιο την Infocom, τα δικαιώματα της οποίας έχει αγοράσει. Από ένα demo που είδα, φαίνεται φανταστικό! Η Mirrorsoft εξήγγειλε ένα νέο adventure, το LURE OF TEMPTRESS και το οποίο είναι φτιαγμένο με ένα νέο, τρισδιάστατο σύστημα γραφικών - χειρισμού. Η U.S Gold εξήγγειλε το EYE OF THE BEHOLDER II: THE LEGEND OF DARKMOON. Όλοι οι πιστοί φίλοι του πρώτου της αντίστοιχης σειράς, ακονίστε τα ξίφη σας και ετοιμαστείτε! (Ακούς, Κυπαρίσση!) Η Origin ανακοίνωσε ότι σε λίγο κυκλοφορεί το ULTIMA VII(!), ενώ επίσης εξήγγειλε και ένα ακόμη adventure με άγνωστο τίτλο μέχρι στιγμής. Τελειώνοντας, ο Eric Chahi, ένας εκ των συγγραφέων του Future Wars ετοίμασε το ANOTHER WORLD και το οποίο συμφώνησαν να το κυκλοφορήσει η Delphine/Cinematique. Την περιπέτεια αυτή, που εξελίσσεται με τηλεμεταφορές στο χρόνο και στο διάστημα, πρέπει να την περιμένουμε μέσα στα Χριστούγεννα. Καιρός όμως να περάσουμε στην περιπέτειά μας.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε φυσικά ο Sonny Bonds. Αφού λοιπόν ξεκαθαρίσατε με τον Bains και ελευθερώσατε την αγαπημένη σας Marie στο Police Quest 2, φύγατε για ένα ταξίδι.

Στο γυρισμό παντρευτήκατε επιτέλους, γιατί κόντευαν να με πάρουν τα ζουμιά με τον έρωτα αυτό, και φυσικά πήρατε και την προαγωγή σας, σε αξιωματικό της αστυνομίας.

Η περιπέτειά μας ξεκινά κάποια συνηθισμένη μέρα της ζωής σας. Εσείς είστε στον αστυνομικό σταθμό για την καθημερινή σας δουλειά, ενώ η Marie έχει πάει για ψώνια, στο γνωστό σας ήδη Oak Tree Mall. Αφού εκτελέσεις μια σειρά καθηκόντων που εξελίσσονται κυρίως στον αυτοκινητόδρομο ταχείας κυκλοφορίας (highway) λαμβάνεις ένα τρομερό μήνυμα. Η γυναίκα σου έπεσε θύμα ένοπλης επίθεσης. Τρέχεις αμέσως εκεί και τη συνοδεύεις στο νοσοκομείο. Είναι σε κωματώδη κατάσταση και με ελάχιστες πιθανότητες να ζήσει. Φυσικά την υπόθεση αυτή δεν μπορεί να την αναλάβει κανείς άλλος, εκτός από εσένα. Ακολουθώντας τα ελάχιστα ίχνη που έχεις, θα βρεθείς σύντομα αντιμέτωπος με μια συμμορία που συνδυάζει δύο τρομε-



ρές πλευρές. Από τη μια, μερικά μέλη της ανήκουν σε μια τελετουργική ομάδα "οπαδών του Σατανά" και από την άλλη οι υπόλοιποι βρίσκονται πίσω από ένα ισχυρότατο κέντρο διακίνησης ναρκωτικών. Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι και εσύ αποτελείς μελλοντικό στόχο της συμμορίας αυτής. Δεν θα αργήσεις να βρεις τον εγκέφαλο της σπείρας. Είναι ο Michael Bains, αδερφός αυτού που σκότωσες στο Police Quest 2! Φυσικά είναι ορκισμένος για εκδίκηση. Και όλα αυτά, τη στιγμή που η γυναίκα σου δίνει τη δικιά της μάχη για τη ζωή, χαροπαλεύοντας στο νοσοκομείο.

Θα μπορέσεις να ξεδιαλύνεις το μυστήριο των φόνων που οι τοποθεσίες τους σχηματίζουν μια τελετουργική πεντάλφα; Θα μπορέσεις να βοηθήσεις ώστε να συνέλθει η γυναίκα σου από το κώμα όπου βρίσκεται; Θα ανακαλύψεις ποιο μυστικό κρύβει η συνεργάτισσά σου, αστυνομικός Morales; Θα μπορέσεις να σταματήσεις τον Michael Bains, πριν ολοκληρώσει τα σχέδιά του; Σε αυτά και σε άλλα πολλά ερωτήματα καλείστε να απαντήσετε, παίζοντας το Police Quest 3. Χωρίς την παραμικρή αμφιβολία, διαθέτει το καλύτερο σενάριο από τα προηγούμενα της ομώνυμης σειράς. Και όχι μόνο αυτό. Το σενάριό του είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα που έχει παρουσιάσει ως τώρα η Sierra. Έντονο μυστήριο, πλούσια δράση, πρωτότυπα στοιχεία στην πλοκή του μύθου, συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο, που σε κρατά σε συνεχή αγωνία μέχρι και την τελευταία σκηνή. Επιτέλους, ο Jim Walls, ο προγραμματιστής των Police Quest και του Codename: Iceman, παρουσιάζει ένα πολύ αξιόλογο σενάριο. Καιρός δεν ήταν;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του PQ3 είναι εκπληκτικά. Και τι δεν έχουν κάνει. Κατ' αρχήν βλέποντας την τρομερή επιτυχία του Heart of China, τους μιμήθηκαν. Μάζεψαν λοιπόν 36 συνολικά ηθοποιούς (!), πήραν εικόνες από διάφορα γυρίσματα και τα μετέφεραν digitized στο κομπιούτερ. Αποτέλεσμα; Πολύ εντυπωσιακές προσωπογραφίες αλλά και σκηνές δράσης, όπως αυτής όπου επιτίθενται στη Marie. Γενικότερα, όμως, έχει προσέξει φοβερές λεπτομέρειες. Οι σκηνές οδήγησης του αυτοκινήτου είναι πάρα πολύ καλές και γενικά οι αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Αυτή τη φορά, όταν μπαίνεις σε ορισμένα δωμάτια, διατηρείται η γενική εξωτερική εικόνα του χώρου (σπίτι κ.λπ.) και ανοίγει ένα άλλο παράθυρο, όπου αναπαρίσταται η καινούρια δράση. Πολύ καλοί φωτισμοί, εντυπωσιακοί χρωματισμοί, πραγματικά μοναδική δουλειά. Στον τομέα αυτό παίρνει άριστα. Και για να μην το ξεχάσω. Το εισαγωγικό κομμάτι, αλλά και οι σκηνές που δείχνουν τον Jim Walls να εξηγεί τι έκανες λάθος, άμα "χάσεις", είναι εντυπωσιακότατες. Και περνάμε στον ήχο. Επιτέλους αποκτήσαμε και Ad-Lib. Έτσι μπορέσαμε να απολαύσουμε τα φοβερά μουσικά κομμάτια που διαθέτει, με την ησυχία μας. Η μουσική συνολικά προσθέτει κατά πολύ στην ατμόσφαιρα μυστηρίου και αγωνίας που υπάρχει στην περιπέτεια. Η μοναδική μου ένσταση; Όπως επισήμανε και ο Αντώνης, όταν οδηγείς, μπορεί η μουσική να είναι πολύ καλή και να σε γεμίζει αγωνία, αλλά η συνεχής επανάληψή της την κάνει τελικά μονότονη και κουραστική. Ίσως αν είχαν βάλει πραγματικούς ήχους δρόμου να ήταν καλύτερα. Ας περάσουμε όμως και στο χειρισμό του, που παρουσιάζει αρκετά αντιφατικά στοιχεία. Πατώντας το πλήκτρο escape ή πηγαίνοντας τον πόιντερ του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται το ειδικό icons - box menu.

Εδώ συναντάτε και την πρώτη ευχάριστη έκπληξη. Χρειάστηκε να κυκλοφορήσουν τα KQ5, SQ4, LARRY 5, αλλά και πιο μπροστά το Conquests of Camelot, για να



Ο Sonny Bonds - εσύ.



Ο διοικητής του τμήματος ανθρωποκτονιών.



Η μυστηριώδης Pat Morales. Πόσο μπλεγμένη είναι;





ADVENTURE



Σε δύο μέρη, η σκηνή που η Marie - η γυναίκα σου - δέχεται επίθεση και τραυματίζεται θανάσιμα από κακοποιούς. Τον ένα θα έχεις την ευκαιρία να τον καταδιώξεις αργότερα.



καταλάβουν οι υπεύθυνοι της Sierra, ότι το σκορ πρέπει να μπει εδώ, ώστε να φαίνεται αμέσως και όχι να χρειάζεται ν' ανοίγεις διάφορα άλλα icon - boxes. Επιτέλους λοιπόν! Φυσικά και εδώ, όταν παίρνεις κάποιους πόντους, ακούς το χαρακτηριστικό κλικ. Τα icons έχουν μειωθεί στα απολύτως απαραίτητα. Τα WALK, ACTION, LOOK TALK, αντικείμενο που έχεις επιλέξει για δράση, INVENTORY.SYSTEM, HELP, SCORE.

Δεν χρειάζεται να αναφερθώ τι κάνει το καθένα απ' αυτά, είναι πράγματα γνωστά πια. Προσπαθώντας να κάνουν πιο εύκολη τη ζωή μας οι προγραμματιστές έκαναν και ορισμένες μικροαλλαγές. Μείωσαν τις επιλογές στο inventory, όταν το ανοίγεις, και το πιο σημαντικό, άλλαξαν το action - hand του ACTION - BOX. Έτσι, αντί για μια ανοικτή παλάμη τώρα εμφανίζεται μια κλειστή με ένα τεντωμένο δάκτυλο. Τέρμα λοιπόν στα προβλήματα που υπήρχαν στα SQ4 & Larry 5 με το action hand. Τοποθετείστε το αυτό όπου θέλετε και πατήστε το mouse. Παρόλα αυτά όμως, παρουσιάστηκαν σημαντικά προβλήματα στο χειρισμό του. Μερικές φορές σε ανοικτές πόρτες για να μπεις χρειάζεται το ACTION BOX και όχι το αντίστοιχο WALK. Σε άλλες, άμα κάνεις το λάθος και επιλέξεις το WALK BOX, ο ήρωας μπαινοβγαίνει συνεχώς, αλλάζοντας οθόνες και χωρίς να μπορείς να τον σταματήσεις. Αλλά και ο πόιντερ αρκετές φορές θέλει προσοχή γιατί πολλά πράγματα δεν είναι τελείως καθαρά. Έτσι στο γραφείο σου, αν κάνεις κλικ στο πληκτρολόγιο του κομπιούτερ σου, ο ήρωας σηκώνει το τηλέφωνό του! Για να λειτουργήσεις τον κομπιούτερ σου πρέπει να κάνεις αποκλειστικά κλικ στο μόνιτορ. Στο Aspen Falls για να κρατήσεις το nightstick και να αμυνθείς, δεν το κάνεις κλικ στον εαυτό σου αλλά σε αυτόν που σου επιτίθεται. Για να χρησιμοποιήσεις το πιστόλι, διάλεξέ το από το inventory σου και κάνε το κλικ πάνω σου. Για να το βγάλεις από πάνω σου η διαδικασία είναι να κάνεις κλικ, το στόχο πάνω σου, (δηλ. ουσιαστικά να πυροβολήσεις τον εαυτό σου!). Και καλά όλα αυτά, εγώ μπορεί να τα θεωρώ σημαντικά για παραγωγή τέτοιου επιπέδου, πολλοί από σας όμως να τα θεωρείτε μικρολεπτομέρειες. Στο παιχνίδι, παρουσιάστηκε ένα τρομερό bug, στην κυριολεξία αδιανόητο. Την έκτη και τελευταία μέρα σε κάποιο σημείο σταματά η "φανερή" δράση και αντιμετωπίζεις ένα δίλημμα για το πώς να συνεχίσεις. Κανονικά τώρα πρέπει να πας στο Crackhause, την τοποθεσία του οποίου πρέπει να έχεις εντοπίσει από πιο μπροστά. Αν τώρα λοιπόν επισκεφθείς οποιαδήποτε τοποθεσία που αφορούσε προηγούμενη δράση, έκπληκτος βρίσκεσαι μπροστά στο γεγονός να ξαναντιμετωπίζεις αυτά που ήδη έχεις κάνει, έστω ακόμη και αν αναφέρονται σε προηγούμενη μέρα!!! Μίλα στο διοικητή σου. Θα σου πει να ξαναπάς στον ιατροδικαστή! Πήγαινε στο καμένο σπίτι. Θα ξαναδείς την πυροσβεστική και θα μπορείς να τα κάνεις όλα ξανά! Ξαναπήγαινε στο μπαρ "Old Nugget" και που αφορά δράση της πέμπτης ημέρας!! Όλα θα εμφανιστούν ξανά και θα χρειαστεί να ξανασκοτωθεί αυτός που έχει σκοτωθεί μια μέρα πριν. Το φοβερό αυτό bug το εντόπισε ο Αντώνης. Οφείλω δε να το ομολογήσω και δημόσια ότι, όταν μου το πρωτοανέφερε, διατηρούσα μερικές αμφιβολίες για το αν όντως τα πράγματα εξελίσσονται έτσι. Μέχρι που το διαπίστωσα και εγώ. Σε αφήνει πραγματικά άφωνο. Και για μια ακόμη φορά θα ξανατονίσω ότι πραγματικά δεν καταλαβαίνω πια, τι δουλειά κάνουν οι play - testers της εταιρίας. Τι στο καλό ελέγχουν, αν δεν βλέπουν τα πιο προφανή;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πάρα πολύ καλή. Καμία σχέση με τα προηγούμενα της σειράς. Το μυστήριο, η αγωνία, η πλοκή, η δράση αναδεικνύονται συνεχώς και έντονα. Νομίζεις ότι ζεις μια πραγματική αστυνομική περιπέτεια. Οι digitized εικόνες που έχουν προστεθεί δίνουν τη ρεαλιστικότητα που είναι απαραίτητη. Η μουσική και τα κείμενα των περιγραφών ή διαλόγων αναδεικνύουν και αυτά την ατμόσφαιρα που χρειάζεται. Και σ' αυτόν τον τομέα είναι άψογο. Η δράση του με άφησε βαθύτατα εντυπωσιασμένο. Επιτέλους, όπως και στο K.Q5, ένιωσα ικανοποιημένος τελειώνοντάς το, σε αντίθεση με τα Larry 5 και SQ4 που ήταν μεν καλά, αλλά στο τέλος σου έμενε έντονη η αίσθηση του "λίγου", όσον αφορά το μέγεθος της δράσης. Και όχι μόνο αυτό. Έχουν προστεθεί αρκετά καινούρια και πρωτότυπα στοιχεία στη δράση του, που οπωσδήποτε θα σε γοητεύσουν. Το να φτιάξεις το πρόσωπο του ύποπτου, για την επίθεση στη γυναίκα σου, χειριζόμενος το ειδικό πρόγραμμα του κομπιούτερ σου ή να βρεις τη σχέση που συνδέει τις τοποθεσίες των φόνων, χειριζόμενος πάλι τον κομπιούτερ σου, είναι εντυπωσιακότατα. Ας τα δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους. Η δράση κρατά έξι μέρες. Την πρώτη αφού κάνεις το

ADVENTURE

briefing (ενημέρωση) και συνεννοηθείς με την αστυνόμο Morales σε ειδοποιούν να πας στο Aspen Falls. Αφού συλλάβεις αυτόν που έχει "σαλτάρει", θα βγεις στην highway, όπου κατά σειρά θα αντιμετωπίσεις ξανά τη Morales, ένα μυστικό πράκτορα, που δεν θα πρέπει να τον σταματήσεις και τώρα με τη σειρά ένα γρήγορο, έναν αργό και ένα μεθυσμένο οδηγό, που πρέπει να τους δώσεις κλήσεις. Γυρνώντας στην αστυνομία θα μάθεις για το βαρύτατο τραυματισμό της γυναίκας σου. Πηγαίνοντάς τη στο νοσοκομείο τελειώνει η πρώτη μέρα. Από εδώ και πέρα αρχίζει η πραγματική δράση με αποκορύφωμα τις δύο τελευταίες μέρες που είναι πολύ έντονες. Να σταθώ σε μερικά σημεία για να σας βοηθήσω. Μόνο η αστυνομία, στην 6η λεωφόρο, έχει άνοιγμα για να μπεις, όταν οδηγείς το αυτοκίνητο. Στο νοσοκομείο, δικαστήριο, ιατροδικαστή και Aspen Falls βγαίνει η σχετική πινακίδα. Εκεί πρέπει να σταματάς το αυτοκίνητό σου και να βγαίνεις έξω, κάνοντας κλικ το WALK ICON, στα αριστερά σου, στην πόρτα δηλαδή. Σε οποιαδήποτε άλλη όμως τοποθεσία που θα χρειαστεί να πάτε, προσέξτε καλά, γιατί δεν θα υπάρχει πινακίδα. Εδώ ο χάρτης του παιχνιδιού που δείχνει δρόμους και blocks είναι απαραίτητος. Αν σε στείλουν στο 300 block της East Rose, πήγαινε east στην Rose και μόλις περάσεις το block με τον αριθμό 300 (από το χάρτη), σταμάτησε το αυτοκίνητο και βγες έξω. Αμέσως θα εμφανιστεί η τοποθεσία. Αυτό ισχύει και για τα Warehouse (3η μέρα), alley (4η μέρα), μπαρ "Old Nugget" (5η μέρα), burning house και crack - house (6η μέρα). Οδηγώντας μπορείς να στρίβεις μέχρι και με 55 μίλια, ενώ όπου έχει STOP ή πρέπει να σταματάς ή να περνάς με τη σειρήνα. Στη highway, όταν δίνετε κλήση, προσέξτε την ώρα που εμφανίζεται στην οθόνη γιατί αυτόν πρέπει να γράψετε. Αν βάλετε λάθος ώρα, αργότερα θα χάσετε μια υπόθεση στο δικαστήριο. Οι κωδικοί των υποθέσεων που απαιτούνται στις κλήσεις ή όταν βάζεις κάποιον στο κρατητήριο υπάρχουν στο manual. Προσέξτε όμως να βάλετε το σωστό στην κάθε υπόθεση, γιατί αλίμονό σας. Σε κάθε αυτοκίνητο που θέλετε να σταματήσετε κάντε πρώτα LOOK την πινακίδα του, βάλτε τα στοιχεία στον κομπιούτερ του αυτοκινήτου σας και μετά σταματήστε το (εκτός απ' αυτό του μυστικού πράκτορα). Να δούμε όμως και μερικούς γρίφους που ίσως σας μπερδέψουν. Την 5η μέρα ξεκινώντας κάνε LOOK BULLETIN BOARD, TALK OFFICER HANKS, SIT, USE COMPUTER, INSERT ACCESS CARD. Διάλεξε τα HOMICIDE, REVIEW CASE, 199145, QUIT. Τώρα διάλεξε τα TOOLS, CITY MAP, PLOT CRIMES. Βάλε τα 4 σημεία, στην East Rose ανάμεσα στον 9-10 δρόμο, στην 6η λεωφόρο ανάμεσα στην Poppy και στη River, στη West Palm ανάμεσα στον 4-3 δρόμο και στη West Palm ανάμεσα στον 3-2 δρόμο. Τώρα με το CHECK PATTERN συνδέστε ΟΛΕΣ τις τοποθεσίες μεταξύ τους. Αν δεν πάρετε ένα σχετικό μήνυμα από τον υπολογιστή σας, μην ανησυχείτε. Βάλτε ένα 5ο σημείο στην East Palm ανάμεσα στον 8-9 δρόμο και συνδέστε και αυτή την τοποθεσία. Θα έχετε φτιάξει ένα πλήρες πεντάλφα (τώρα ο υπολογιστής θα δώσει το σχετικό μήνυμα) και θα ξέρετε ότι εδώ θα είναι μάλλον ο επόμενος φόνος! Τι κάνεις στο μπαρ "Old Nugget" την 5η μέρα;

Ήδη από την 4η πρέπει να 'χεις πάρει από το γραφείο του τεχνικού, από το συρτάρι, το tracking device. Πήγαινε στο αμάξι έξω από το bar, έχοντας το scrapper και μερικά envelopes από το πορτ-μπαγκάζ σου. Κάνε LOOK CAR, USE SCRAPPEN ON CAR και PUT TRACKING DENICE ON CAR. Μπες στο bar και διάλεξε το πιστόλι από το inventory σου. Περίμενε μέχρι να 'ρθει ο άλλος παίκτης του μπιλιάρδου. Μόλις σε πυροβολήσει κυνήγησέ τον. Μπες στο αυτοκίνητό σου, βάλε μπροστά και άνοιξε το χάρτη του αυτοκινήτου.

Τώρα ακολούθα το σήμα του μέχρι να τον φτάσεις!! Πώς κερδίζεις τη δική την 4η μέρα; Κατ' αρχήν φρόντισε στην κλήση να 'χεις βάλει τη σωστή ώρα και το σωστό κωδικό για την παράβαση. Βγαίνοντας από το σταθμό, μπες πρώτα στο περιπολικό και από το gloves compartment πάρε το calibration chart. Στον κατήγορο τώρα τις δύο πρώτες φορές κάνε TALK ATTORNEY και όταν σου ζητήσει στοιχεία GIVE CALIBRATION CHART TO ATTORNEY. Το Police Quest 3, αν εξαιρέσεις το τρομερό bug που έχει, είναι εκπληκτικό. Περιέχει φανταστικά γραφικά, πάρα πολύ καλή



Λίγο πριν το τέλος. Με ισχυρή υποστήριξη και μία αύρα, είσαι έτοιμος να εισβάλεις στο ύποπτο σπίτι.



Το σπίτι που καίγεται περιέχει μερικά σημαντικά στοιχεία για την υπόθεση - ακόμα και μέσα στις στάχτες. Ψάξε προσεκτικά.

ADVENTURE



μουσική, πολύ πλούσια και μεστή δράση και πολλούς γρίφους, εκ των οποίων μερικοί είναι πολύ έξυπνοι, πρωτότυποι και δύσκολοι. Θα σας κρατήσει για πολύ μπροστά στον υπολογιστή σας μέχρι (και αν) το τελειώσετε. Σίγουρα μια πάρα πολύ καλή χριστουγεννιάτικη αγορά και χωρίς καμία αμφιβολία η καλύτερη αστυνομική ως τώρα περιπέτεια της Sierra.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, OPEN DOOR την αριστερή. Μέσα στο δεξί γραφείο, LOOK BASKET, GET FORM (+1). Το διαβάζεις. Βγες έξω. Πήγαινε μια οθόνη δεξιά. ENTER BRIEFING ROM, με το action - hand icon.

Μέσα LOOK MORALES, TALK MORALES δύο φορές (+1/2) LOOK CLIPBOARD στην αριστερή πλευρά του podium, GET CLIPBOARD (+1/3). Όταν τελειώσεις, πήγαινε πίσω στο γραφείο σου. Συζητάς με την Morales. Διάλεξε το SUSTAINED (+5/8). Αφήνεις το form στο γραφείο του Lieutant. Βγες έξω PRESS ELEVATOR'S BUTTON, PRESS 1st FLOOR. Κάτω OPEN STORAGE'S DOOR στα αριστερά. GET BATTERIES (+5/13), GET FLARES (+3/16). Μπες δεξιά στα αντρικά lockers. OPEN LOCKER, το μεσαίο της μεσαίας σειράς, ο συνδυασμός είναι 776 (+1/17), GET FLASHLIGHT (+1/18), GET NOTE BOOK (+1/19), GET NIGHTSTICK (+1/20), CLOSE LOCKER. Βγες έξω. PRESS ELEVATOR'S BUTTON, PRESS 2nd FLOOR OPEN DOOR του γραφείου σου. Μέσα LOOK BASKET, GET FORM (+1/26). Βγες έξω, PRESS ELEVATOR'S BUTTON, PRESS 3rd FLOOR.

Πάνω GIVE COMPUTER ID FORM TO MIKE (+4/25), GET COMPUTER ACCESS CARD (+1/26), PRESS ELEVATOR'S BUTTON. Τώρα αν ο Mike σε ειδοποίησε ότι σε θέλουν στο Aspen falls πήγαινε κατευθείαν στο ground floor. Αλλιώς PRESS 2nd FLOOR, OPEN DOOR του γραφείου σου. SIT ON CHAIR, USE PHONE, PRESS PHONE, PRESS DISPATCH.

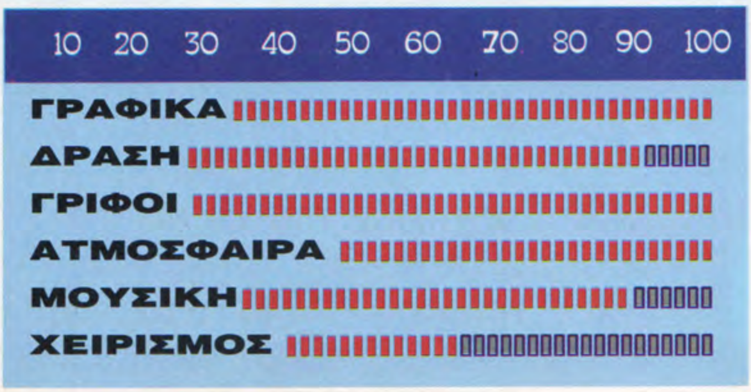
Σε ενημερώνουν να πας στο Aspen Falls. Βγες έξω. PRESS ELEVATOR'S BUTTON, PRESS Ground FLOOR. Κάτω ENTER CAR (κλικ το action - hand icon στο παράθυρο) το αστυνομικό φυσικά. Μέσα TURN ON TRACKING SCREEN πατώντας το κόκκινο κουμπί στο πάνω μέρος για να βλέπεις καλά πού πηγαίνεις. Οδήγησε νότια μέχρι το river road. Στο stop σταμάτα και στρίψε αριστερά. Συνέχισε ευθεία μέχρι να δεις το σήμα "Aspen Falls". Αμέσως σταμάτησε και βγες έξω κάνοντας κλικ το WALK ICON στην αριστερή σου μεριά. Έξω TALK WOMAN. Πήγαινε δεξιά STOP MAN με το action - hand icon. Σου πετά το σήμα στη θάλασσα. Μόλις μπεις στο νερό SEARCH MAN'S CLOTHES (+2/28), βρίσκεις τα κλειδιά και το δίπλωμά του. THROW MAN'S KEYS INTO RIVER (+3/31 και μόλις ξεκινήσει για εσένα διάλεξε το night-stick από το inventory σου και καθώς είναι στο νερό κάνε το κλικ σ' αυτόν. Τον ρίχνεις κάτω (+5/36) HANDCUFF MAN (+5/41). Τον πας στο αμάξι σου SEARCH MAN (+5/46) και βρίσκεις ένα μαχαίρι. OPEN DOOR τη δεξιά και τον βάζεις μέσα. LOOK DRIVER'S LICENCE στο inventory (Brian Forbe: No 789612) ENTER CAR με το action - hand icon στην οροφή του αμαξιού.

Οδήγησε πίσω στην αστυνομία, πηγαίνοντας όλο ευθεία, στρίψε δεξιά στην 6η λεωφόρο και πηγαίνοντας πάλι ευθεία μέχρι να δεις το σήμα "Police Station" οπότε μπαίνεις στο άνοιγμα. Φτάνοντας κλικ το action - hand icon στα lockers OPEN LOCKER το πάνω αριστερά, PUT GUN IN LOCKER (+2/48). Παίρνεις το κλειδί του locker ENTER BOOKING OFFICE.

Μέσα PUT DRIVER'S LICENCE INTO DROP BOX, κάτω ακριβώς από τον αστυφύλακα (+2/50), PUT KNIFE INTO DROP BOX (+2/52), OPEN DOOR στα αριστερά. Ο κωδικός για την περίπτωση αυτή είναι 12025 (+1/53). (for possesion of cousield weapon). Η officer Morales σε ζητά στη highway κοντά στην 7η λεωφόρο. Από το drop box, GET CUFFS. Βγες, κλικ το action - hand icon στα lockers, UNLOCK LOCKER WITH KEY, GET GUN (+1/54), CLOSE LOCKER.

Τώρα ENTER CAR. Οδήγησε νότια, στρίψε αριστερά στη Rose, αριστερά στην 7η, συνέχισε βόρεια και μετά την Peach μπες στο πρώτο άνοιγμα δεξιά. Είσαι στη Highway 41 και πας ανατολικά. Μετά από λίγο σταματάς. Μόλις βγεις LOOK CAR'S PLATE (83756), LOOK RED CAR, TALK MORALES, TALK DRIVER (+2/56), TALK MORALES. Διάλεξε το SIGNATURE (+5/61) ENTER YOUR CAR και... η συνέχεια στην οθόνη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: .... SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: .... IBM, ... και συμβατοί. ....Θα ακολουθήσουν εκδόσεις ....για Macintosh και Amiga
ΤΥΠΟΣ: .... ICON - DRIVEN, 3-D ..ANIMATED GRAPHICS ADVENTURE



Νέα εποχή στα Ελληνικά Γυμνάσια



με ΙΚΑΡΟΣ COMPUTERS

Οι καταξιωμένοι υπολογιστές **ΙΚΑΡΟΣ** τώρα εξοπλίζουν και τα Ελληνικά Γυμνάσια!
Το ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ επέλεξε 416 υπολογιστές **ΙΚΑΡΟΣ** με Διεθνή Διαγωνισμό σαν την ιδανική λύση για την εκπαίδευση με γνώμονα τις υψηλές προδιαγραφές και την σωστή υποστήριξή τους.
Επίσης μοντέλα υπολογιστών **ΙΚΑΡΟΣ 386** με UNIX και 16 τερματικούς σταθμούς το καθένα, που επελέγησαν πάλι με Διεθνή Διαγωνισμό, θα εξοπλίσουν ΤΕΧΝΙΚΑ και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΛΥΚΕΙΑ, συμβάλλοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στην υπεύθυνη κατάρτιση των μαθητών στην νέα τεχνολογία της Πληροφορικής.
Η προμήθεια και των δύο Διαγωνισμών ανετέθη στην εταιρεία **MICROPOLIS A.E.B.E.**
Υπολογιστές **ΙΚΑΡΟΣ** έχουν προμηθευτεί επίσης εκτός από χιλιάδες ιδιώτες και ιδιωτικές επιχειρήσεις και πολλοί Δημόσιοι φορείς: Ακαδημία Αθηνών, Ο.Τ.Ε., Δ.Ε.Η., Τ.Ε.Ι. Αθηνών, Κέντρο Ερευνών Εθνικής Αμύνης, Ελληνική Αεροπορική Βιομηχανία, Γενικό Επιτελείο Στρατού/651Α.Β.Υ.Π., Γενικό Επιτελείο Αεροπορίας, ΤΣΜΕΔΕ, Ελληνικός Οργανισμός Τουρισμού, Νοσοκομείο παίδων «ΑΓΙΑ ΣΟΦΙΑ» και πολλοί άλλοι.

ΙΚΑΡΟΣ MICROPOLIS COMPUTERS

ΣΤΗΡΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι Υπολογιστές ΙΚΑΡΟΣ κατασκευάζονται στην Σιγκαπούρη με ελληνικές προδιαγραφές

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 52.30.742-3-4 • FAX: 5228054 • **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΤΗΛ.: (031) 530814 • **ΠΑΤΡΑ:** DYNACOMP: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167 - ΤΗΛ.: (061) 271993 • **ΑΘΗΝΑ:** MICROPOLIS: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 - ΤΗΛ.: 36.41.911, 36.41.118 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34 - ΤΗΛ.: 41.23.694 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10 - ΤΗΛ.: 80.85.858

ΘΕΜΑ

LARRY 1, SPACE QUEST I

ΔΥΟ ΚΛΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΝΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ SIERRA

Από τη στιγμή που η εταιρία αποφάσισε να στραφεί κυρίως στα γραφικά των 256 χρωμάτων σε VGA για τους IBM συμβατούς, ήταν σχεδόν αναπόφευκτος ο επανασχεδιασμός μερικών παλιών περιπετειών της. Έκανε δε την αρχή με αυτές που, αν και θεωρούνται κλασικές, υστερούσαν σύμφωνα με τα νέα δεδομένα κατά πολύ στον τομέα των γραφικών. Το ενδιαφέρον στις επανακυκλοφορίες αυτές ενισχύεται και από το γεγονός ότι αρκετοί γρίφοι τους έχουν ξανασχεδιαστεί από την αρχή.

● Του Α. Τσουρινάκη

LARRY I

Ο μύθος-σενάριο της περιπέτειας παραμένει φυσικά ο ίδιος. Είσαι ο Larry Laffer. Μέχρι τώρα έχεις ζήσει μια αρκετά συντηρητική ζωή. Έχεις μια σταθερή δουλειά, που όμως δεν προσφέρει ούτε ιδιαίτερες συγκινήσεις ούτε κάποιες σημαντικές προοπτικές κοινωνικής και επαγγελματικής εξέλιξης.

Ζεις στο πατρικό σου και μέχρι τώρα η πιο σημαντική γυναίκα στη ζωή σου είναι η μάνα σου. Εξάλλου, οι ερωτικές σου εμπειρίες είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Μια μέρα αποφασίζεις να ανατρέψεις τα πάντα στη μέχρι τώρα συμπεριφορά σου. Καιρός λοιπόν για να αναζητήσεις νέες εμπειρίες, να γνωρίσεις επιτέλους τον κόσμο της διασκέδασης. Φυσικά, δεν θα μπορούσες να αρχίσεις από κάποιο άγνωστο μέρος, γι' αυτό ξεκινάς για το πιο γνωστό σου μπαρ, αυτό του Lefty. Σε λίγο ένας καινούριος κόσμος θα ανοιχτεί μπροστά σου και πολύ σύντομα το όνομά σου θα κάνει το γύρο του κόσμου και θα γίνει σύμβολο αναφοράς του έρωτα και της περιπέτειας. Κυρίες και κύριοι, ο Larry Laffer βρίσκεται μπροστά σας, περιμένοντας να σας ξεναγήσει στο μοναδικό μαγικό κόσμο του.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Φυσικά, η περιπέτεια διαθέτει το καινούριο σύστημα χειρισμού που έχει δημιουργήσει η εταιρία με τα ICON-BOXES. Το αν κάποιος προτιμά αυτό το σύστημα χειρισμού από το παλιό είναι καθαρά υποκειμενικό ζήτημα, οι δε απόψεις μου για το θέμα αυτό έχουν παρουσιαστεί αναλυτικά σε προηγούμενα άρθρα. Η πραγματικότητα τώρα όμως είναι τα icon-boxes και μ' αυτήν πρέπει να συμφιλιωθούμε. Αυτό που έχω να τονίσω για το Larry I είναι ότι όλα αυτά τα icons, για πρώτη ίσως φορά, έχουν χρησιμότητα στο παιχνίδι. Για να λύσετε κάποιους γρίφους, θα χρησιμοποιήσετε αναγκαστικά και το JIPPER ICON και το TASTE-KISS ICON. Γενικά, ο χειρισμός του είναι ο πιο λειτουργικός απ' όλες τις περιπέτειες της εταιρίας που έχω δει με το σύστημα αυτό. Ας περάσουμε όμως στα γραφικά, που είναι και η μεγάλη του καινοτομία. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία εκπληκτικά.

Πραγματικά σε αφήνουν άφωνο. Προσωπικά μου άρεσαν πιο πολύ απ' όλες τις άλλες νέες κυκλοφορίες της εταιρίας και αυτό για δύο βασικούς λόγους. Τα σχέδια φέρνουν λίγο προς κόμικ - καρτούν και αυτό, σε συνδυασμό με τα πολύ ζεστά χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί, τα κάνει πολύ πιο ευχάριστα και φιλικότερα. Ποια να πρωτοαναφέρω; Την εκπληκτική, πάντα κατά τη γνώμη μου, εικόνα του taxi; Τη γαμήλια σουίτα; Τις εκπληκτικές προσωπογραφίες των γυναικών; Τα εκπληκτικά γραφικά μέσα στο bar; Εδώ, για να δείτε τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί στα γραφικά, αλλά και για να πάρετε μια γεύση του χιούμορ των προγραμματιστών, κάντε LOOK στο κεφάλι του ταράνδου. Όταν μπείτε μέσα στην πόρτα με το password, κάντε LOOK στο σώμα του ταράνδου και θα δείτε τι εννοώ. Ας συνεχίσουμε όμως. Εκπληκτική είναι και η εικόνα του εσωτερικού της ντισκοτέκ, ενώ οι κινήσεις του Larry, όταν χρησιμοποιεί το σπρέι για την αναπνοή, είναι απίθανες. Προσθέστε σ' αυτά και μια ανεπανάληπτη μουσική και έχετε ένα μοναδικό σύνολο. Ναι, το Larry I με τον καινούριο του σχεδιασμό είναι σίγουρα από τις καλύτερες ως τώρα παραγωγές της Sierra.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΗ ΛΥΣΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αν και η βασική δομή της κατανομής των πόντων στο σκορ παραμένει η ίδια, εντούτοις υπάρχουν αρκετές διαφορές στη λύση του. Κατ' αρχάς, για να καλέσεις ένα ταξί, εδώ κάνεις LOOK SIGN στην κολόνα (taxi) και τώρα κάνε κλικ το ACTION - HAND ICON πάνω στο σήμα του taxi,





Η ντισκοτέκ. Εδώ θα δείξεις το ταλέντο σου σαν νέος Τζων Τραβόλτα.

Ετοιμάσου για την πιο εκπληκτική εμπειρία της ζωής σου.

στην κολόνα. Για να βρεις το νούμερο της Sierra κάνεις OPEN WALLET, κάνε κλικ στο business cards και βρίσκεις το τηλ.: (209) - 683 - 8989. Ο αριθμός έχει αλλάξει και όχι όπως έκανε άλλο περιοδικό του χώρου που, χωρίς να ψάξει ουσιαστικά την καινούρια λύση, δημοσίευσε στη θέση της την παλιά, όπου ο αριθμός ήταν (209) - 683 - 6858. Αυτή είναι και η διαφορά μας με τις αντίστοιχες στήλες των άλλων περιοδικών.

Εμείς ψάχνουμε τα πάντα πριν μιλήσουμε για κάτι και γι' αυτό ξεχωρίζουμε. Συνεχίζουμε τώρα. Όταν στον τοίχο της τουαλέτας δεις το σύνθημα "Kent sent me", αυτό εμφανίζεται σαν αντικείμενο στο inventory σου. Ετσι, στην κλειστή πόρτα κάνε κλικ το ACTION - HAND ICON σ' αυτήν και μετά διάλεξε το αντικείμενο - σύνθημα από το inventory σου και κάνε το κλικ σ' αυτό που στο ζητά, στο παραθυράκι. Στο taxi, ο οδηγός δεν σε ρωτά όπως παλιά, γι' αυτό κάνε εσύ σ' αυτόν κλικ το TALK ICON και τώρα επίλεξε από τις επιλογές που εμφανίζονται πού θέλεις να πας. Στο καμπαρέ τώρα. Κάθεσαι πάλι στην πιο δεξιά κάτω καρέκλα, αλλά τον πόντο (+1) θα τον πάρεις μόνο αν παρακολουθήσεις το σώου με το μικρόφωνο και την μπάντα. Αν μπεις και έχει άλλο σώου, βγες και ξαναμπές μέχρι να δεις το πιο πάνω. Μια διαφορά στην κατανομή των πόντων: στην ντισκοτέκ κάνοντας LOOK WOMAN δεν παίρνεις πόντο. Άρα έχεις (-1) πόντο. Αυτόν όμως τώρα πια τον παίρνεις στη honeymoon suit, κάνοντας TURN ON RADIO (+1)!, ενώ εδώ πριν δεν έπαιρνες πόντο. Ετσι, το τελικό σκορ παραμένει το ίδιο. Επίσης, με την Fawn, αφού σερβίρεις το κρασί, αντί το REMOVE CLOTHES κάνεις κλικ το JIPPER ICON πάνω της. Τέλος, αφού μπεις στην private suite και πας στην κρεβατοκάμαρα, στο ντουλαπάκι κάνεις OPEN DOOR και παίρνεις (+5) πόντους, ενώ πριν τους έπαιρνες παίρνοντας το doll. Τώρα συνεχίζεις κάνοντας κλικ το TASTE ICON πάνω στο doll και το φουσκώνεις. Συνεχίζεις κάνοντας δύο φορές κλικ το JIPPER ICON πάνω στο doll. Στις δε τελευταίες σκηνές, στην πισίνα με την κοπέλα, τώρα κάνεις TALK WOMAN, TALK WOMAN, REMOVE CLOTHES (αλλιώς δεν μπορείς να κάνεις LOOK GIRL) LOOK GIRL, TALK WOMAN πέντε φορές (!) και GIVE APPLE. Τώρα παρακολούθησε το νέο και όμορφο φινάλε που έχει προσθέσει η Sierra στη νέα έκδοση της περιπέτειας. Υπάρχουν και μερικές άλλες διαφορές, πολύ μικρής σημασίας όμως, που θα εντοπιστούν αμέσως από το χρήστη.

SPACE QUEST I

Και σ' αυτή την περιπέτεια ο βασικός μύθος παραμένει αναλλοίωτος. Είσαι ο Roger Wilco και υπηρετείς στο διαστημόπλοιο Arcada σαν μέλος του πληρώματος. Μην φαντάζεστε όμως τίποτα υψηλά αξιώματα. Ανήκεις στο κατώτατο προσωπικό και παρ' όλα αυτά θα είχες απολυθεί, αν οποιοσδήποτε άλλος ήθελε τη δουλειά σου. Το σκάφος μεταφέρει τον Star Generator, ένα πολύπλοκο μηχάνημα που η εξέλιξή του έχει κρατήσει πάρα πολύ καιρό και για την οποία δούλεψαν οι καλύτεροι επιστήμονες. Η τρομερή δύναμη του μηχανήματος αυτού συνίσταται στο ότι μπορεί να μετατρέψει οποιονδήποτε πλανήτη σε μια φλεγόμενη μάζα. Οι επιστήμονες ισχυρίζονται ότι μπορεί να κάνει και



Η τελική οθόνη, ένα βήμα πρίν από την ελευθερία.



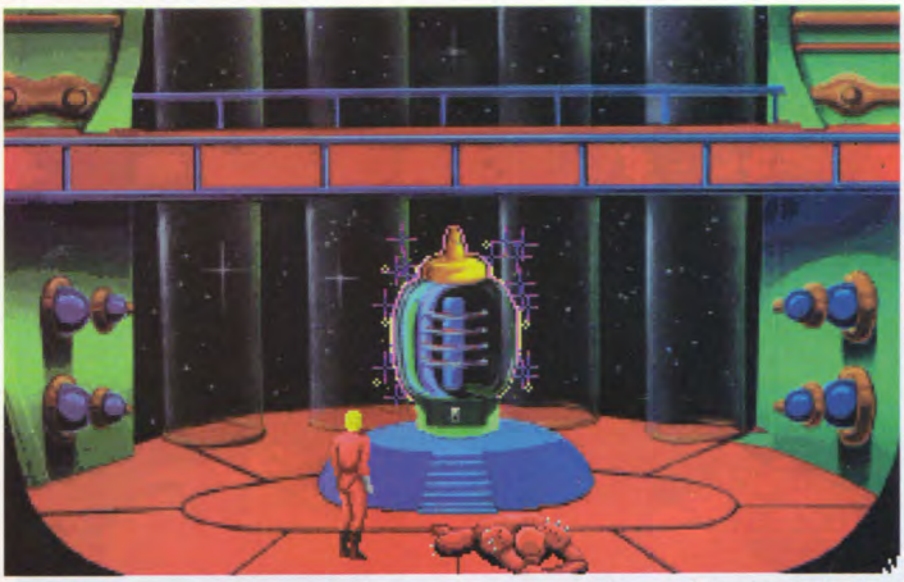
Η παλιά πέτρινη περιοχή έχει αντικατασταθεί από το σκελετό ενός προϊστορικού τέρατος.

το αντίθετο, αλλά κανείς δεν είναι σίγουρος, μια και δεν έχει γίνει ακόμη δοκιμή πάνω σε πραγματικό πλανήτη!

Καθώς το διαστημόπλοιό σας επιστρέφει στη βάση του, τον πλανήτη Xenon, δέχεται την τρομερή επίθεση ενός εχθρικού διαστημοπλοίου που ανήκει στους φοβερούς Sariens. Φαίνεται να είσαι ο μοναδικός επιζώντας, ή τουλάχιστον έτσι νομίζεις, και φυσικά το πρώτο και κύριο μέλημά σου είναι να δραπετεύσεις. Πρέπει να κάνεις γρήγορα, γιατί ο χρόνος που απομένει μέχρι την ανατίναξη του Arcada, είναι ελάχιστος. Αν κατορθώσεις να ξεφύγεις, θα βρεθείς στα ίχνη του κλεμμένου Star Generator. Πρέπει ή να τον πάρεις πίσω ή να τον καταστρέψεις, έστω και αν χρειαστεί να θυσιάσεις γι' αυτό τη ζωή σου. Με τίποτα δεν πρέπει να μείνει στα χέρια των Sariens που θα χρησιμοποιήσουν τη δύναμή του για να κυριαρχήσουν σ' όλο τον κόσμο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Και η περιπέτεια αυτή στηρίζεται στο καινούριο user - interface που έχει σχεδιάσει η Sierra. Δεν έχω καμία ιδιαίτερη παρατήρηση, αφού και σ' αυτή την περιπέτεια το σύστημα χειρισμού λειτουργεί ομαλά χωρίς να παρουσιάζει κανένα πρόβλημα, τουλάχιστον απ' αυτά που έχουν εμφανιστεί στα King's Quest 5, Space Quest 4 και Larry 5. Περνάμε γρήγορα στα γραφικά του, γιατί εδώ οι αλλαγές είναι πολλές και σημαντικές. Τα καινούρια σχέδια είναι πάρα πολύ όμορφα, σε μερικές δε οθόνες είναι απίθανα. Η εισαγωγή είναι εκπληκτική. Εκεί όμως που πραγματικά μέ-



O Star Generator που πρέπει να ανατινάξεις, για να γλυτώσει το σύμπαν από τους τρομερούς Sariens.

νεις άφωνος είναι στον καινούριο σχεδιασμό του πλανήτη, όπου φτάνεις αφού αποδράσεις από το διαστημόπλοιό σου. Η παλιά πέτρινη περιοχή έχει αντικατασταθεί αυτή τη φορά από το σκελετό ενός γιγάντιου προϊστορικού τέρατος. Τα σχέδια είναι εξαιρετικά, οι χρωματισμοί απίθανοι, η δε όλη σύλληψη της ιδέας αυτής είναι μεγαλοφυής. Αν προχωρήσετε μια οθόνη νότια και δείτε την πανοραμική άποψη του γιγαντιαίου αυτού σκελετού, θα συμφωνήσετε ότι έχετε μπροστά σας μια από τις καλύτερες στιγμές της Sierra στον τομέα αυτό.

Αυτό που μου άρεσε ιδιαίτερα είναι το γεγονός ότι τα περισσότερα γραφικά-τοποθεσίες σου δίνουν καθαρά την αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε διαστημική εποχή, σε αντίθεση με το SQ4 όπου ειδικά το κομμάτι που περιέχει το Gallary Mail μπορεί να ταιριάξει με μικρές αλλαγές και σε άλλες εποχές. Ολοκληρώνοντας, τα γραφικά του SQ1 είναι κάτι περισσότερο από εξαιρετικά. Ο καινούριος σχεδιασμός τους, οι αλλαγές που έγιναν στην αναπαράσταση βασικών χώρων, σε συνδυασμό με τις αλλαγές που έγιναν στη δράση του, το καθιστούν μια μοναδική περιπέτεια στο είδος της. Όσοι δεν έχετε παίξει το παλιό SQ1, μη διστάσετε να δείτε την καινούρια έκδοση. Θα σας ενθουσιάσει, γιατί θα σας δώσει σχεδόν αμέσως την αίσθηση μιας περιπέτειας που δεν έχετε ξαναδεί!!!...

Μόνο ρίχνοντας το θράχο γλιτώνεις από την αράχνη -



ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΗ ΛΥΣΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Οι διαφορές στη λύση του SQ1 με την παλιά έκδοση είναι πάρα πολλές. Κατ' αρχάς, να ξεκινήσουμε με το σκορ που στα περισσότερα σημεία του έχει σχεδιαστεί από την αρχή! Ετσι, και το μάξιμουμ σκορ είναι 196 αντί 202. Σημαντική δηλαδή διαφορά. Ποιοι έξι πόντοι δεν υπάρχουν σίγουρα από την παλιά λύση; Αυτοί που στο φρουρό δίπλα στο ασανσέρ που οδηγούσε στο escape shuttle, στο τέλος, έκανες KISS GUARD (+1) και TALK GUARD μέχρι να σου πει για το KQ II, όπου όταν απαντούσες YES έπαιρνες (+5) πόντους. Αυτούς ξεχάστε τους, χωρίς να σημαίνει ότι οι εναπομείναντες έχουν κάποια αντιστοιχία. Μια φορά που το έπαιξα και το τέλειωσα, έκανα 191 στους 196 δυνατούς, χωρίς να μπορέσω να εντοπίσω τους πέντε χαμένους πόντους. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Στην αρχή, αφού πάρεις το cartridge και το card κατεβαίνοντας με το πρώτο ασανσέρ, μπες στην ανοικτή πόρτα. Σ' αυτή την οθόνη, αν κάνεις PRESS BUTTON, παίρνεις έναν πόντο που παλιά δεν υπήρχε. Συνεχίζοντας, αφού πάρεις και το δεύτερο ασανσέρ, έχει προστεθεί μια νέα οθόνη. Εδώ πήγαινε και κρύψου πίσω από την κολόνα στο βόρειο μέρος της οθόνης.

Μόλις φύγουν οι εχθροί σου, βγες και πήγαινε δεξιά. Στη συνέχεια, μπαίνοντας στην οθόνη με το escape pod δεν υπάρχει η κονσόλα όπου έκανες press platform και έτσι ο πόντος εκείνος δεν υπάρχει. Όταν προσγειωθείς στον καινούριο πλανήτη, βγες έξω από το pod και κάνε LOOK στην πόρτα για να βρεις το kit. Συνεχίζοντας δεξιά, πάρε οπωσδήποτε ένα φυτό που δίνει και πόντους, ενώ παλιά δεν ίσχυε αυτό.

Σ' αυτή την έκδοση επίσης δεν υπάρχει η δυνατότητα, όπως στο προηγούμενο, να αλληλοσκοτωθούν ο Orat και η αράχνη-ρομπότ. Ετσι, τον μεν Orat σκότωσέ τον πετάγοντάς του το νερό, τη δε αράχνη ρίχνοντάς της το βράχο, πάνω από τη γέφυρα - σκελετό. Κατεβαίνοντας στο υπόγειο σύστημα σπηλιών δεν παίρνεις το βράχο από το έδαφος δίπλα στο ασανσέρ, αλλά σπάσε την κορυφή του βράχου, σαν πυραμίδα, στη μέση της οθόνης. Πιο αριστερά, το τέρας κάτω στη σχάρα δεν το περνάς προχωρώντας άκρη - άκρη στον τοίχο όπως παλιά, αλλά δίνοντάς του το φυτό που μάζεψες πριν, φεύγοντας με το μικρό σκάφος. Αυτή τη φορά έχεις τη δυνατότητα, πατώντας ένα πλήκτρο, να περάσεις το arcade κομμάτι. Μην ανησυχείς, δεν πρόκειται να χάσεις πόντους, όπως αν θα το έπαιζες. Στα Ulence Flats υπάρχουν κάποιες μικροδιαφορές επίσης, που κυρίως έχουν σχέση με το νέο σχεδιασμό των γραφικών, ειδικά εκεί που αγοράζεις το ρομπότ - πιλότο. Μέσα τώρα στο σκάφος των Sariens, η μοναδική διαδρομή αυτή τη φορά είναι μέσω του συστήματος εξαερισμού, αντίθετα με την παλιά έκδοση, όπου μπορούσες και με τις εντολές OPEN TRUNK, ENTER TRUNK να φτάσεις στο δωμάτιο με το πλυντήριο. Ενώ στην καινούρια έκδοση, μέσα στο σκάφος αυτό υπάρχει άλλος ένας κομπιούτερ για να βάλεις το cartridge και να μάθεις τον κωδικό που ανοίγει το force shield που φυλάει το Star Generator, σε περίπτωση που ξεχάσεις να το κάνεις αυτό στην υπόγεια πόλη του πλανήτη Kerona. Σας υπόσχομαι να παρουσιαστεί αναλυτικά η λύση του σ' ένα από τα προσεχή τεύχη του PIXEL, γιατί έχει πραγματικά μεγάλο ενδιαφέρον.

ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΩΡΙΣ ΧΡΩΜΑ;



Καμμία αξία. Γιατί μόνο ένα Lynx με έγχρωμη οθόνη αξίζει να παίζεται από εσάς. Τους λάτρες της τεχνολογίας του 2000. **Lynx.** Με έγχρωμη οθόνη 3.5'', με ανάλυση 160x102 PIXELS και 16 χρώματα από παλέτα 4096 χρωμάτων. **Lynx.** Με ρύθμιση φωτεινότητας και contrast, με 4 κανάλια ήχου και απίστευτο, με ταυτόχρονο οριζόντιο και κάθετο scrolling. **Lynx.** Φορητό και αν θέλετε, για παρέα μέχρι και οχτώ παιχτών! **Lynx.** Στην εποχή του έγχρωμου.

ATARI®

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: Α. SYSTEMS Α.Ε. • ΣΟΛΩΝΟΣ 26 • 106 73 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3640.719, 3642.985

ADVENTURE S.O.S

Συνεχίζουμε και αυτό το μήνα αποκλειστικά με τη δημοσίευση γραμμάτων σας, μια και έχουν μαζευτεί εκατοντάδες. Δυστυχώς, ο χώρος είναι λίγος και δεν επαρκεί για περίπου 150 γράμματα, κατά μέσο όρο, που παίρνουμε κάθε μήνα. Όσοι δεν περιμένατε κάποια λύση, υπομονή ως το επόμενο τεύχος. Να σας ευχηθώ και καλές γιορτές, αν και οι μάγοι της συντεχνίας μου απεχθάνονται το ξεφάντωμα των ημερών αυτών. Προτιμάμε να τις περνάμε μόνοι μας, χωμένοι στα υπόγεια εργαστήριά μας και ψάχνοντας για καινούρια μαγικά φίλτρα και συνταγές. Εξ άλλου για μας δεν ισχύει η έννοια "χρόνος"!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ξεκινώ με ένα ευχάριστο νέο. Όσοι ενδιαφέρονται για τις λύσεις των ULTIMA I, II, III, IV, V και VI, καθώς και των DRAKKHEN και EYE OF THE BEHOLDER, ας επικοινωνήσουν μαζί μας, μέσω του περιοδικού φυσικά. Κατόρθωσα επιτέλους να αποκτήσω τις μαγικές συνταγές, δώρο από το καλοκαιρινό μου ταξίδι στη Ν. Υόρκη, που έχουν τις πλήρεις λύσεις τους. Έτσι, μαζί με τις αντίστοιχες συνταγές των BARD'S TALE I, II, III και DUNGEON MASTER που ήδη έχουμε, μπορούμε επιτέλους να καλύψουμε το μεγαλύτερο μέρος των αναγκών των φίλων των rolle - playing games (R.P.G.). Νομίζω ότι καλύτερη χριστουγεννιάτικη είδηση-δώρο δεν θα μπορούσα να σας κάνω. Όσοι πιστοί προσέλθετε, γιατί όπως λένε και οι "μεγάλοι" του πλανήτη μας, "ο χρόνος είναι χρήμα" (το γιατί έγραψα το τελευταίο ούτε και εγώ κατάλαβα τελικά!). Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας.

CONQUESTS OF CAMELOT

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά πώς περνά τις πέντε πέτρες στο Tor Glastonbury. Πλησίασε σε κάθε πέτρα και τύπωσε TALK STONE. Σου βάζουν από ένα γρίφο, τον οποίο διαλέγει random η καθεμία από πέντε δυνατούς. Αυτό μας κάνει ένα σύνολο 25 δυνατών γρίφων. Οι απαντήσεις σ' αυτούς είναι: Στην πρώτη από κάτω αριστερά: CANDLE, SNAIL, WATER, GLOVES, ICEBERG. Στη δεύτερη: NET, BOAT, HEART, RIDDLE, KEY. Στην τρίτη: WINE, MIRROR, ARROW, ICICLES, GOLD. Στην τέταρτη: WATERFALL, ECHO, FIRE, SHADOW, PEARL και στην πέμπτη: WIND ή AIR, BLUE, MUSIC, WHEEL, TIME.

Οι Π. ΕΥΘΥΜΙΟΥ - ΜΑΡΟΥΛΗΣ και ΣΤΕΛΙΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΑΚΗΣ ρωτούν πώς περνούν την έρημο στην Ιερουσαλήμ. Μόλις φύγεις από το σπίτι Al-Sirat και, αφού έχεις μάθει απ' αυτόν τα σύμβολα των έξι θεών, στο λόφο, προχώρησε και άλλαξε οθόνη αγνοώντας τον Jabir. Τώρα πια προχώρησε μια οθόνη δεξιά, μια νότια και πάλι μία δεξιά στη λίμνη. Εδώ LOOK MULE, LOOK WATER, LOOK SKELETON. Μην πιεις από το δηλητηριασμένο νερό, αλλά φύγε από το πάνω μέρος της δεξιάς πλευράς της οθόνης αυτής, δηλ. όχι βόρεια, αλλά δεξιά, πάνω από τους βράχους. Από τη νέα αυτή οθόνη, πήγαινε βόρεια και είσαι έξω από την κολυμπήθρα του Σιλωάμ.

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΒΛΑΧΟΣ ρωτά τι κάνει μέσα στο σκοτεινό τούνελ στ' αριστερά της κολυμπήθρας. Τίποτα. Εδώ απλά θα βρεθείς, αν αργότερα δεν "χειριστείς" σωστά τα tests στα οποία θα υποβληθείς. Ρωτά επίσης τι πρέπει να κάνει για να "αποδείξει" στο τέλος την καλοσύνη του. Βασικά, να ελευθερώσεις τους Gawaine, Lancelot και Galahad. Να δείξεις έλεος στο ληστή στο τέλος. Να ελεήσεις το ζητιάνο στο παζάρι, καθώς και το μικρό αγόρι που πεινά. Και μερικά ακόμη που να αποδεικνύουν τη γενναιοδωρία σου.

Ο Κ. ΚΟΠΙΔΑΚΗΣ ρωτά πώς περνάς τους φρουρούς στην Ιερουσαλήμ. Στην κολυμπήθρα του Σιλωάμ, δύο τρεις οθόνες πριν DRINK WATER, ASK ABOUT SILOAM, ASK ABOUT HEZEKIAH. Τώρα στους φρουρούς στη Zion gate, LOOK GUARDS, TALK GUARDS, GIVE 4 COPPERS. Συνέχισε αριστερά και βόρεια. Στον Yasser στην Zaffa gate, κάνε F8 (DRAW SWORD).

Ο ΣΤΕΛΙΟΣ ΒΑΓΚΟΣ ρωτά τι κάνει με την Sarah μέσα στο παζάρι, αφού έχει λύσει όλους τους άλλους γρίφους. Από τον κρεοπώλη Fawaz: ASK ABOUT LAMB, BUY LAMB, GIVE 6 FALLS. Τώρα στη Sarah: TALK WOMAN, GIVE LAMB. Πιο μπροστά φυσικά πρέπει να 'χεις ταΐσει το αγόρι. Όταν ξημερώσει η νέα μέρα, από τον Ali που πουλά τους σπόρους: BUY GRAIN, GIVE 3 FALLS. Τώρα πήγαινε στην οθόνη που σου έκλεψαν το πορτοφόλι και LOOK WOMAN, η Lone, TALK WOMAN, PUT GRAIN IN CAGE. Τώρα γύρνα στη Seeress (Tamra), που θα σου δώσει ένα μήλο, και πήγαινε στην πόρτα της Φατιμά.

Τέλος, ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΚΚΙΝΙΔΗΣ ρωτά με ποια εντολή κατεβαίνει από το άλογό του. Απλά DISMO UNT HORSE.



OPERATION STEALTH

Ο ΝΙΚΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ρωτά στην αρχή, αφού σκάψει την τρύπα στη σπηλιά και βγει στο νερό, τι κάνει; Πρέπει να κολυμπήσεις όλο δεξιά, μέχρι να βγεις στην παραλία. Είναι ένα αρκετά δύσκολο arcade κομμάτι. Πρέπει να αναπνέεις συχνά και να κάνεις βουτιά για να περνάς κάτω από τους βράχους που σου φράζουν το δρόμο. Σώζε συχνά. Όταν βγεις στην παραλία, πήγαινε αριστερά στην τράπεζα και μετά αριστερά στην οθόνη του ξενοδοχείου. Κατέβα στη νέα παραλία και SPEAK MAN, USE COINS ON MAN.

Οι ΜΑΚΗΣ ΤΖΑΝΗΣ και ΑΝΤΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΗΣ ρωτούν πώς φεύγουν με την κοπέλα από το βυθό όπου τους ρίχνουν. Πάνω στο πλοιάριο κάνε OPERATE BRACELET. Στο βυθό αμέσως ξανά OPERATE BRACELET και κολύμπα γρήγορα κοντά στην κοπέλα. Τώρα, αν μεν έχετε Atari ST, κάντε OPERATE ROPES σ' αυτήν και ανεβείτε γρήγορα στην επιφάνεια, πριν σας τε-

λειώσει ο αέρας. Αν έχετε Amiga, κάντε OPERATE GIRL στην άκρη του σώματός της και ανεβείτε πάλι στην επιφάνεια.

Ο ΤΑΣΟΣ ΒΟΥΡΕΞΑΚΗΣ ρωτά πώς ανοίγει το χρηματοκιβώτιο, αφού κάνει OPERATE ARM OF STATUE. Τώρα κάνε USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR και OPERATE VALIDATION BUTTON. Με τα up και down buttons βρες το σωστό νούμερο της πρώτης θέσης (όταν ανάψει το πρώτο λαμπάκι). Πάτα το lock combination. Βρες με τον ίδιο τρόπο το δεύτερο, τρίτο και τέταρτο νούμερο. Μόλις βρεις το τελευταίο νούμερο κάνε OPERATE VALIDATION BUTTON, TAKE LITTLE BOX. Μόνο τώρα πάτα το lock combination που ενεργοποιεί το τελευταίο νούμερο.

Οι ΤΑΣΟΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΠΙΔΑΚΗΣ και ΑΝΤΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΗΣ ρωτούν πώς περνάς την ηλεκτροφόρο πόρτα. Πρώτα φυσικά πρέπει να έχεις ανοίξει την πόρτα με το δακτυλικό αποτύπωμα. Κατ' αρχάς, στον αξιωματικό που σου ζητά ένα ποτήρι με νερό, στάσου μπροστά στο γραφείο του και σώσε. Τώρα, έχοντας πάρει από το δωμάτιο με τα drawers ένα stamp, κάνε USE FULL GLASS ON OFFICER και καθώς αυτός κάνει προς τα δεξιά για να πιει, αμέσως TAKE STAMP από το γραφείο του. Αλλάζεις τις σφραγίδες.

Γύρνα στο δωμάτιο όπου γέμισες το ποτήρι με νερό. Εδώ με το examine εντόπισε βόρεια στην οθόνη με τα κομπιούτερ ένα ink pad. Κάνε USE STAMP ON INK PAD. Από το νότιο και αριστερά μέρος της οθόνης EXAMINE CLOTHES, EXAMINE MISSION INSTRUCTION, TAKE MISSION INSTRUCTION, USE INK PAD (από το inventory σου) ON MISSION INSTRUCTION και αποκτάς ένα authorized mission.

Τώρα στα δεξιά της ηλεκτροφόρας πόρτας εντόπισε το mailbox και κάνε USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX και η πόρτα θ' ανοίξει. Ο ΚΩΣΤΑΣ ΓΙΑΓΚΟΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει με τον Otto προς το τέλος, γιατί πάντα τον σκοτώνει. Αφού φυσικά ενεργοποιήσεις πριν το electric rasor για να κάνει τον αντιπερισπασμό, μόλις ακουστεί το σχετικό μήνυμα κάνε αμέσως USE CIGARETTE (το τελευταίο) ON COMPUTER κάτω δεξιά.



Μόλις εκραγεί κάνε OPERATE OTTO, αλλά μόνο στο πρόσωπο. Μόνο έτσι θα τον νικήσεις. Αν κάνεις το operate Otto πάνω στο σώμα του, προλαβαίνει και σε σκοτώνει.

Τέλος, ο ΤΑΣΟΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ ρωτά, αφού δέσει τη βόμβα στο ελικόπτερο, τι πρέπει να κάνει για να σωθεί. Προφανώς δεν έχεις βρει τη lifeboat. Στο δωμάτιο όπου γεμίζει το ποτήρι με νερό, κάνε στα δεξιά OPERATE GARBAGE DUMP, TAKE LIFEBOAT. Τώρα, αφού δέσεις τη βόμβα στο ελικόπτερο, αμέσως μόλις πέσεις στην από κάτω οθόνη κάνε OPERATE LIFEBOAT και παρακολούθησε το φινάλε.

FINAL BATTLE

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ ρωτά πώς φτιάχνεις τη βάρκα. Από την καλύβα (wooden shack), πάνω στο τραπέζι είναι ένα σφυρί (hammer). Πάρε το. Τώρα στη βάρκα, κάνε EXAMINE BOAT και OPERATE HAMMER ON BOAT. Ρωτά επίσης πώς περνά ο Jerub τα χάσματα στη διαδρομή για να πάρει τον μπλε κρύσταλλο. Έχοντας φυσικά ένα αναμμένο δαδί για να βλέπεις, κάνε CAST BRAVERY SPELL μέχρι να αποκτήσει αρκετό θάρρος για να υπερνικήσει το φόβο του (είναι το τέταρτο spell).

Συνήθως θέλει δύο φορές. Ρωτά επίσης πού βρίσκει το fossil που ζητά ο Hermit. Έξω ακριβώς από το κάστρο, πήγαινε EAST, NE, NE, EAST εδώ κάνε HIT WALL (cliff face) WITH SWORD (ή AXE) και θα πέσει κάτω το fossil που ζητάς. Ρωτά επίσης πώς φτάνει στο κάστρο του SUZAR. Έχοντας βρει το vest από το skeleton στη σπηλιά, στα πιο αριστερά (west) της πεδιάδας, κάνε USE VEST ON VEST (δηλ. unravel vest) και δώσε τα σ' έναν τοξότη, στην Crysella ή στον Jack. Τώρα SHOOT ARROW ON ROPE BRIDGE απέναντι και αυτή θα ξετυλιχτεί.

Τέλος, ρωτά πού βρίσκονται ο πράσινος και κίτρινος κρύσταλλος. Έξω από την καλύβα του Hermit, στο δέντρο, OPEN TREE'S HOLE, OPEN POUCH. Τώρα πάρε τον πράσινο κρύσταλλο. Πρέπει να 'χεις πάρει το gold key από το υπόγειο τούνελ που συνδέει το πρώτο κάστρο με το tower στην πεδιάδα (είναι στον ιστό της αράχνης στον τοίχο). Τώρα στην αυλή του κάστρου η Crysella, στο πηγάδι OPERATE BUCKET ON BUCKET για να πέσει κάτω, CLIMB DOWN, EXAMINE WALL, EXAMINE NICHE, OPERATE GOLD KEY ON NICHE, OPEN NICHE και πάρε τον κίτρινο κρύσταλλο.

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΑΡΚΟΥΔΕΑΣ ρωτά τι κάνει στη δεντρο-καλύβα του μάγου, αφού περάσεις το ποτάμι, εκεί που είναι η σπασμένη γέφυρα. Σαν Jack έχοντας ένα knife ή τόξο με βέλη, CLIMB UP TREE, EXAMINE WINDOW, SHOOT ARROW AT WINDOW (ή THROW KNIFE AT WINDOW) και σκοτώνεις το μάγο! GO IN, GO DOWN, OPEN DOOR. Τώρα φέρε το μάγο μέσα στη δεντρο-καλύβα. Κάνε CAST DETECT SPELL (το πρώτο). Τώρα φορώντας το necklace (από το πηγάδι-χάσμα στο δωμάτιο όπου ήταν δεμένοι οι Pagam - Crysella) κάνε OPEN CHEST, TACE CLAW, OPERATE CLAW ON CLAW από το inventory σου και πήρες και τον κίτρινο κρύσταλλο.

BERMUDA PROJECT

Ο ΜΠΟΥΚΟΥΡΑΣ ΚΩΣΤΑΣ ρωτά τι κάνει στις πυραμίδες. Παρακολούθησε τις πέτρες που ζωγραφίζουν ένα φίδι. Εκεί όπου αντιστοιχεί το κεφάλι του, εξέτασέ τες μία μία, μέχρι να βρεις ένα κλειδί. Ξεκλείδωσε την κάτω δεξιά πυραμίδα και μπες μέσα.

Πριν πάρεις αυτό που θα βρεις, άφησε την αναμμένη λάμπα πάνω για να ισοζυγιστεί το βάρος, αλλιώς πεθαίνεις! Ρωτά πώς σώζει τη γυναίκα που είναι δεμένη στον πάσσαλο. Πάρε ένα pan από το δεξιό pot. Πήγαινε στο αριστερό pot και USE PAN ON POT. Το γεμίζεις. Πήγαινε στην κοπέλα και USE PAN ON ROPES, τα λαδώνεις, USE LIGHTER ON ROPES και την ελευθερώνεις. Ρωτά πώς σώζει την κοπέλα που είναι δεμένη στο βωμό. Πριν πας κοντά της, σώσε.

Πήγαινε στο βωμό και ξανασώσε. Τώρα έχοντας γεμάτη την canteen με νερό, από τη λιμνούλα στα δεξιά (και λίγο κάτω) του αεροπλάνου, κάνε USE CANTEEN ON PASSENGER. Την ελευθερώνεις. Φύγε όμως αμέσως νότια, αλλιώς θα σε συλλάβουν. Ρωτά επίσης πώς ανοίγει το μπαούλο στη ναυαγισμένη γαλέρα. Απ' ό,τι ξέρω δεν ανοίγει με τίποτα. Τέλος, ρωτά πώς ελευθερώνει τον επιβάτη (πιλότος) που παριστάνει το θεό. Στη γαλέρα, ακριβώς στην πλώρη της, κάνε examine μέχρι να βρεις ένα πιστόλι. Κάνε USE το πιστόλι σ' αυτόν. Είναι άδειο φυσικά, αλλά αυτός δεν το ξέρει, φοβάται και αποφασίζει να πάει στο αεροπλάνο.

FUTURE WARS

Ο ΘΕΜΗΣ ΨΩΜΙΑΔΗΣ ρωτά, αφού κάνει το πρώτο του ταξίδι στο χρόνο και περάσει τους βάλτους, πώς παίρνει το pendant. Στην οθόνη με τη λίμνη στο πιο αριστερό δέντρο κάνε EXAMINE FOOT OF TREE. Βρίσκεις ένα σχοινί. Με το examine εντόπισε το tree branch. Τώρα κάνε USE ROPE ON TREE BRANCH. Μόλις ο άνθρωπος πέσει στη λίμνη, πήγαινε στα ρούχα στους θάμνους και TAKE TUNIC, TAKE SLACKS.

Αφού ντυθείς, είσαι ασφαλής να πας αριστερά. Έφτασε όμως η ώρα να σας αποχαιρετήσω. Ως τον καινούριο χρόνο, καλές γιορτές και καλό adventuring.

ΘΕΜΑ

ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Θυμάστε, μήπως, το διήγημα του προηγούμενου τεύχους; Η μόρφωση μέσω των υπολογιστών ήταν ένα από τα μεγαλύτερα όνειρα της τελευταίας γενιάς, ένα όνειρο που τώρα πια φαίνεται πως έφτασε στην πραγμάτωσή του. Όταν σκέφτομαι όμως την εποχή που οι προγραμματιστές θα διδάσκονται από τα κομπιούτερ, μου γεννιέται το εύλογο ερώτημα: ο άνθρωπος θα προγραμματίζει τον υπολογιστή ή ο υπολογιστής τον άνθρωπο;

• Του Απόλλωνα Κουτλίδη

Μέσω της έκθεσης Multimedia που πραγματοποιήθηκε πρόσφατα στο Ζάππειο Μέγαρο, μια ομάδα ευρωπαϊκών ανοικτών πανεπιστημίων παρουσίασε την - πραγματικά πρωτοποριακή - άποψή της, για τη μετάδοση των γνώσεων. Πρόκειται για την European Association of Distance Teaching Universities (EADTU), η οποία έχει ήδη θέσει τις βάσεις για μια κολοσσιαία επιχείρηση εξάπλωσης της έννοιας του "ανοικτού πανεπιστημίου". Ήδη έχει εφαρμοστεί μια μέθοδος εκμάθησης που στηρίζεται σε interactive multimedia συστήματα, που εκπαιδεύουν το χρήστη με τη χρήση κειμένου, εικόνας και animation, τα οποία συνδυάζονται στον εφικτό βαθμό και με πρακτική.

Αν αυτό ερέθισε το ενδιαφέρον σας, τότε η συνέχεια θα σας αφήσει άναυδους! Στο πρόγραμμα αυτής της οργάνωσης, συμπεριλαμβάνεται και μια σύγχρονη άποψη για τις "σπουδές δι' αλληλογραφίας", η οποία στηρίζεται στις τηλεπικοινωνίες. Οι χρήστες υπολογιστών με modem - σε όλο τον κόσμο - θα έχουν τη δυνατότητα να συνδεθούν σε ένα πανεπιστημιακό δίκτυο, να επιλέξουν τις σπουδές που τους ενδιαφέρουν και να παρακολουθήσουν όλη τη σειρά των μαθημάτων! Οι εργασίες που θα τους ζητούνται θα υποβάλλονται μέσω του modem και θα διορθώνονται από κάποιον υπεύθυνο του συγκεκριμένου πανεπιστημιακού τμήματος. Στη συνέχεια, οι κρίσεις του διορθωτή καθώς και η αξιολόγηση της εργασίας θα γνωστοποιούνται στο φοιτητή στην πρώτη του σύνδεση με το δίκτυο.

Με αντίστοιχο τρόπο, οι φοιτητές θα έχουν τη δυνατότητα να υποβάλλουν ερωτήσεις και απορίες και να λαμβάνουν απαντήσεις. Αφού ο φοιτητής κρίνει ότι είναι έτοιμος για το πτυχιακό του, μεταβαίνει στην έδρα του πανεπιστημίου για να εξετασθεί και - αν επιτύχει - να πάρει το πτυχίο του. Αν, βέβαια, υπάρχει παράρτημα του πανεπιστημίου και στη χώρα του, δεν χρειάζεται να φύγει καθόλου· όμως, στη χώρα μας δεν υπάρχει παράρτημα κανενός ανοικτού πανεπιστημίου δυστυχώς και, απ' ό,τι φαίνεται, θα περάσει κάποιο χρονικό διάστημα προτού δημιουργηθούν κάποια.



Από τα παραπάνω γίνεται ήδη κατανοητό ότι με αυτή την εξέλιξη θα λυθούν πολλά σημαντικά προβλήματα της χώρας μας - τουλάχιστον για όσους είναι ιδιοκτήτες ενός Η/Υ και ενός modem.

Κατ' αρχάς, όσοι επιλέγουν σπουδές εξωτερικού δεν θα είναι πλέον αναγκασμένοι να φεύγουν από τη χώρα τους - ούτε καν από την πόλη τους! Και, σε τελική ανάλυση, μιλάμε για ανοικτά πανεπιστήμια μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, τα οποία δεν πρόκειται να επιβάλλουν μεγάλες οικονομικές επιβαρύνσεις σε όσους θέλουν να σπουδάσουν. Και είναι λάθος να κατατάσσουμε τους ιδιοκτήτες υπολογιστών σε κάποια ελίτ, γιατί σήμερα ελάχιστοι είναι αυτοί που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα να αγοράσουν έναν υπολογιστή.

Τέλος, επειδή με τα πολλά "θα" δεν γίνεται δουλειά, βρισκόμαστε στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσουμε ότι το Διεθνές Κέντρο Μαθήσεως από Απόσταση (ICDL), το οποίο έχει δημιουργηθεί από το ανοικτό Πανεπιστήμιο της Αγγλίας, έχει ήδη θέσει σε λειτουργία μια on-line τράπεζα πληροφοριών, η οποία διαθέτει στοιχεία για όλα τα ανοικτά πανεπιστήμια του κόσμου, ομαδοποιημένα με τρόπο τέτοιο ώστε να μπορεί ο καθένας να ψάξει για κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο σπουδών, σε πανεπιστήμια κάποιας συγκεκριμένης γεωγραφικής περιοχής.

Βασικός σκοπός αυτής της βάσης δεδομένων είναι η παροχή πληροφοριών σχετικά με τα ιδρύματα ανοικτής μάθησης που υπάρχουν αυτή τη στιγμή, ώστε να είναι δυνατή και η συνεργασία και δικτύωσή τους κατά τα πρότυπα του EADTU.

Ετσι, μια και στα προσεχή δυο χρόνια δεν προβλέπεται να πραγματοποιηθεί το πρόγραμμα του "ψηφιακού πανεπιστημίου" - το οποίο ήδη δοκιμάζεται σε πολλά ιδρύματα στο εξωτερικό - θα πρέπει να αρκεστούμε στην ενημέρωση που μπορεί να μας παρέχει αυτή η βάση και στις παλιές μεθόδους της μόρφωσης από απόσταση.

Οσοι ενδιαφέρονται για τη βάση δεδομένων της ICDL μπορούν να γράψουν στην διεύθυνση:

International Centre for Distance Learning
Open University,
Walton Hall,
Milton Keynes,
MK7 6AA UK

αναφέροντας το όνομά τους, τη διεύθυνσή τους και το τηλέφωνό τους, όπως και το αν ενδιαφέρονται να πάρουν τη βάση σε CD-ROM ή να συνδεθούν on-line. Επίσης, για όσους φοιτούν σε κάποιο κρατικό ή ιδιωτικό ίδρυμα, θα ήταν καλό να αναφέρεται η σχολή τους. Η ICDL θα τους στείλει το τηλέφωνο της βάσης ή θα επικοινωνήσει μαζί τους, για την αποστολή του CD-ROM.

Τελικά, η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι πολύ πιο παλιά απ' ό,τι εσείς (αλλά κι εμείς) φανταζόσαστε. Ξέρετε πότε κυκλοφόρησε το πρώτο ηλεκτρονικό computer game; Για πείτε μου... Όχι, δεν ήταν το 1980. Όχι, δεν ήταν το 1977. Λοιπόν, ο πρόγονος των game consoles εθεάθη στα ελληνικά καταστήματα πώλησης παιχνιδιών το 1963! Για όσους αρνούνται να το πιστέψουν, έχουμε και λεπτομέρειες: το μηχάνημα δεν ήταν τίποτε άλλο από το πολύ γνωστό στους παλαιότερους ασπρόμαυρο tennis με τις δυο "ρακέτες" και την μπάλα. Το όνομα της εταιρίας που το δημιούργησε σβήστηκε από τα αρχεία με το πέρασμα του χρόνου, γεγονός όχι και τόσο δύσκολο να συμβεί, αφού

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΧΕΙΡΟΣ

Πάρτε το παιχνίδι στα χέρια σας!

Εχουν χρώμα, λεπτομερή γραφικά, ψηφιοποιημένες ομιλίες, καλό gameplay και ακολουθούν από κοντά το Top-10 των τίτλων για τους home computers και game consoles. Μαντέψτε τι είναι. Μπορείτε να το πιστέψετε; Κάποτε τα αφήσαμε για ένα home ή για μια παιχνιδομηχανή που έμπαινε στην τηλεόραση, αλλά εκείνα δεν μας ξέχασαν. Τα LCD παιχνίδια χειρός είναι εδώ, ανανεωμένα και αναβαθμισμένα. Μήπως είμασταν λίγο άδικοι μαζί τους; Αν ναι, ήρθε η ώρα να επανορθώσουμε με αφορμή τη νέα συλλογή της Nobel Toys.

• Του Γ. Κυπαρίσση

είχε ιαπωνικό όνομα και στην ουσία δεν είχε καμιά σχέση με υπολογιστές και computer games. Βλέπετε, εκείνη την εποχή, ο όρος "ηλεκτρονικό παιχνίδι" ήταν ακόμη άγνωστος και το προϊόν κυκλοφόρησε από την εταιρία σαν μια περίεργη εφαρμογή υψηλής τεχνολογίας. Οι λίγοι πιονέροι, πρόγονοι των σημερινών gamers, που ασχολήθηκαν με την προφητική συσκευή, αναδείκνυαν το νικητή με κλήρωση μια και το σκορ εμφανιζόταν στην ιαπωνική δημοτική. Ωστόσο, η τεχνολογία προχώρησε, μαζί με τις χρονολογίες. Αρκετά χρόνια μετά εμφανίζονται οι πρώτες φορητές παιχνιδομηχανές. Αρκετά μικρές, για να πλησιάζουν στη συσκευασία τσέπης, αλλά συγχρόνως αρκετά μεγάλες, για να μην χωρούν σε καμιά φυσιολογική τσέπη. Το θέμα απλοϊκό, τα γραφικά επίσης, ο ήχος λίγο καλύτερος από το "μπλιπ" του ξυπνητηριού των ρολογιών με υγρούς κρυστάλλους. Ορισμένα από αυτά διέθεταν μαζί και ρολόι. Προμηθευτής μια ιαπωνική εταιρία με δύσκολο όνομα: Nintendo. Πολλά "ν" μαζεμένα και πώς να τα προφέρει κανείς.... Ετσι η εταιρία ξεχάστηκε, για να επανέλθει στις μέρες μας (αναγκάζοντάς μας να την προφέρουμε θέλοντας και μη). Τα παιχνιδάκια όμως άρχισαν να μπαίνουν σιγά σιγά στη ζωή μας, μαζί με το Atari VCS και τα πρώτα coin-ops. Οι κατοπινοί computer users έβγαιναν από τα σινεμά και από τον "Πόλεμο των Άστρων" έπεφταν φανατισμένοι με τα μούτρα στους εξωγήινους. Το όνειρο έπαιρνε σάρκα και οστά.

Μερικά χρόνια αργότερα τα πράγματα έχουν πάρει πια το δρόμο τους. Οι υπολογιστές υπάρχουν και λέγονται home computers. Όμως, ακόμα είναι ακριβοί και τα παιχνίδια μάλλον δυσεύρετα. Ετσι, μόλις τελειώνουμε με την Basic στον Spectrum, τον BBC ή τον C-64, πέφτουμε ξανά με τα μούτρα στα LCD. Όλο και κάποιο βρίσκεται στο συρτάρι μας. Το σενάριο είναι απλούστατο, αλλά τόσο διασκεδαστικό, που καθηλώνει. Αλλιώς, δεν εξηγούνται οι χαμένες ώρες που περάσαμε προσπαθώντας να πιάσουμε... αβγά στον αέρα ή να σώσουμε τους κατοίκους φλεγόμενων πολυκατοικιών που έπεφταν από εδώ κι από εκεί. Τα γραφικά είναι συνήθως μαύρα, μια και το LCD δεν έχει χρώμα. Όμως, η εικόνα σχεδιάζεται με χρώμα, κι έτσι δίνεται κάποια ατμόσφαιρα. Τα παιχνιδάκια γίνονται μανία, οι μαθητές τα ανταλλάσσουν στο διάλειμμα και οι παραλλαγές πληθαίνουν. Λίγο αργότερα τα LCD hand held εξαφανίζονται από χέρια και τσέπες. Μοιραία συνέπεια. Οι πιτσιρικάδες που τα αγάπησαν έχουν μεγαλώσει, ενώ η καινούρια γενιά γίνεται αγοραστικό κοινό των computer games. Οι υπολογιστές γίνονται καθεστώς. Αν σκεφτούμε λίγο εκείνη την εποχή, θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι αυτά τα παιχνιδάκια φταίνε που εξοικειωθήκαμε τόσο γρήγορα με την Πληροφορική. Χωρίς αυτά οι υπολογιστές δεν θα μας φαίνονταν ποτέ τόσο φιλικοί και ίσως να μη νιώθαμε ποτέ την ανάγκη να τους φέρουμε στο δωμάτιό μας. Τέρμα όμως οι αναμνήσεις. Άλμα στο 1992 (το 1991 τελειώνει έτσι κι αλλιώς). Οι υπολογιστές δεν είναι μόνο καθιερωμένοι, αλλά μαζί τους και τα games consoles. Στα χέρια μας βρίσκονται εδώ και αρκετό καιρό οι φορητές παιχνιδομηχανές, με πολλά παιχνίδια και ποιοτικά γραφικά. Όμως, τα hand held LCD δεν εξαφανίστηκαν. Να τα πάλι μπροστά μας. Επιμένουν να μην αλλάζουν, όσον αφορά το χαρακτήρα, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορούν να βελτιωθούν. Υπάρχουν λόγοι για να βρεθούν πάλι στα χέρια μας κάποια στιγμή; Μην βιαστείτε να πείτε όχι, και να γιατί...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΠΑΝΤΟΥ

Τα hand held παιχνιδάκια αποτελούν ό,τι πιο απλό μπορεί να βρει κανείς. Η διασκέδαση που προσφέρουν βασίζεται κατά 80% στα σωστά αντανακλαστικά. Κάνετε σχεδόν τις ίδιες κινήσεις όλο και πιο γρήγορα, με σκοπό να εξουδετερώσετε τις "εκπλήξεις" που "σκέφτεται" το μηχάνημα. Τα sprites εμφανίζονται σε σταθερές θέσεις, αλλά η όλη λειτουργία είναι αρκετά έξυπνη, έτσι ώστε με το "άναμμα" διαδοχικών θέσεων στο καντράν να έχουμε την ψευδαίσθηση ότι το sprite κινείται. Όλα αυτά λίγο πολύ μας είναι γνωστά. Αυτό που δεν μας είναι καθόλου γνωστό είναι ότι η παρουσίαση και οι δυνατότητες των συσκευών έχουν βελτιωθεί σημαντικά σε αρκετούς τομείς. Κατ' αρχήν έχουμε πολύ καλύτερα γραφικά. Χωρίς να έχει αλλάξει ο τρόπος παρουσίασης, οι φιγούρες πάνω στο LCD έχουν γίνει πολύ μεγαλύτερες και σαφώς πιο λεπτομερείς. Δεν μιλάμε πια για μικροσκοπικά ανθρωπάκια με "συρμάτινα" πόδια, αλλά για κανονικές φιγούρες που ανταγωνίζονται σε ποιότητα τις καλύτερες στιγμές των graphics των home computers. Είναι μεγάλα και ευδιάκριτα, διαφορετικού κάθε φορά μεγέθους (από μικροί μέχρι τεράστιοι "κακοί" που σας βάζουν σε δοκιμασία στο τέλος κάποιου σκορ) και πολλές φορές επιπέδου cartoon. Δεν έχετε καμιά δυσκολία να αναγνωρίσετε τον Batman ή τον Ninja του Shinobi, ενώ στις πίστες του Hard Drivin' φαίνονται ακόμη και τα χέρια σας

επάνω στο κόκπιτ του αυτοκινήτου!

Ένα δεύτερο πλεονέκτημα, πρόσφατα αποκτηθέν για τα hand held, είναι ο ήχος. Κι όταν λέμε ήχος, έχουμε απόλυτη επίγνωση του τι λέμε. Πράγματι, ο ήχος μέχρι τώρα σε αυτές τις συσκευές ήταν από μηδαμινός έως ανύπαρκτος. Οι καλύτερες στιγμές τους ήταν κάτι τσιριχτά "μπρρριιιιπ" που έβγαιναν λίγο πριν από το game over και τίποτε παραπάνω, ήχοι που για να ακουστούν θα έπρεπε το μηχάνημα να μην σας είχε πέσει πολλές φορές στο πάτωμα (συνήθως τα περισσότερα βουβαίνονταν τότε). Σήμερα, τα πράγματα έχουν αλλάξει και, αν και τα hand held δεν ισχυρίζονται ότι απέκτησαν τσιπάκι ήχου, διαθέτουν ψηφιοποιημένη ομιλία! Όσο κι αν σας φαίνεται απίθανο, πολλά από αυτά αναλαμβάνουν να σας προειδοποιούν ή να σας απειλούν με μοχθηρή φωνή, για να τσακίσετε τους κακούς με περισσότερη όρεξη. Η ποιότητα του sampling είναι εξαιρετική και, όσο κι αν είστε εξοικειωμένος με αυτά τα πράγματα, σας βλέπουμε να κοιτάτε με έκπληξη το κουτάκι σαν ιθαγενής, για να βρείτε από πού έρχεται αυτή η φωνή (και πού στην ευχή χωρά η μνήμη που την έχει αποθηκεύσει).

Τέλος, το πιο σημαντικό απ' όλα: οι διαθέσιμοι τίτλοι. Ένας από τους κύριους λόγους για την εξαφάνιση των LCD hand held ήταν ότι οι home computers διέθεταν γνωστούς τίτλους παιχνιδιών, οι οποίοι διαφημίζονταν συστηματικά. Batman, Robocop, PacMan, Shinobi κ.λπ. είναι ονόματα πασίγνωστα και με μεγάλο "κύρος" ανάμεσα στους gamers. Τι έκαναν τα hand helds; Πέρασαν στην αντεπίθεση με τον απλούστερο τρόπο: προσεταιρίστηκαν τους ίδιους τίτλους. Η συλλογή της Tiger περιλαμβάνει ό,τι γνωστότερο διαθέτουν οι βιβλιοθήκες software των υπολογιστών και μάλιστα το conversion έχει γίνει από τις ίδιες εταιρίες. Η Tengen (βλέπετε Atari), για παράδειγμα, μίκρυνε το Hard Drivin' για χάρη της παλάμης σας. Άλλοι τίτλοι: Shinobi, Beetlejuice, Bugs Bunny, Duck Tales, Gauntlet, Altered Beast, Out Run, Hang-On, Afterburner, Super Sprint, Off Road Racer, PaperBoy, Double Dragon, Batman, Robocop 2, Golden Axe. Ο κατάλογος έχει απ' όλα, και ειλικρινά δυσκολευτήκαμε να βρούμε έναν τίτλο που δεν ξέρουμε. Τα μεγάλα ιαπωνικά software houses υποστηρίζουν μετά μανίας τα hand held και παράγουν τα conversions μαζικά, γεγονός που δείχνει ότι η αγορά τους κάθε άλλο παρά μικρή είναι. Αντιθέτως, θα πρέπει να απασχολήσουν τους πιτσιρικάδες ξανά πολύ σύντομα.

HAND HELD REVIEWS

Αν και ο κατάλογος των μοντέλων που κυκλοφορούν είναι πολύ μεγάλος, ας ρίξουμε μια ματιά στους σημαντικότερους και γνωστότερους τίτλους:

HARD DRIVIN'

Επειτα από τους home computers και τις κονσόλες, η Tengen (βλέπε Atari) ανέλαβε αυτοπροσώπως ένα ακόμη conversion. Σίγουρα, το να μετατρέψει κανείς ένα τέτοιο παιχνίδι από το πανίσχυρο coin-op σε μια οθόνη τσέπης χρειάζεται πολλή τόλμη και... αρετή. Ωστόσο, η εταιρία δεν έκανε καθόλου άσχημη δουλειά. Αντιθέτως μάλιστα. Θα εκπλαγούν οι πάντες, όταν ανακαλύψουν ότι η εταιρία κράτησε 9 πίστες και σ' αυτήν την έκδοση. 9 κανονικές πίστες σας περιμένουν με έγχρωμα γραφικά, όχι βέβαια vector graphics. Στον έλεγχό σας είναι το τιμόνι, το φρένο και το γκάζι. Το ταμπλώ του τιμονιού υπάρχει και εδώ και σας ενημερώνει για την κατάσταση του αυτοκινήτου και το χρόνο που σας απομένει. Για να τελειώσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να μην τελειώσει ο χρόνος και να μην έχετε συγκρουστεί περισσότερες από δυο φορές. Αρκετά αυστηροί όροι, αν αναλογιστεί κανείς ότι ανάμεσα στις πίστες περιλαμβάνονται και εκείνες οι κυκλικές ράμπες.



BATMAN

Ο Νυχτερίδας τελικά είναι πανταχού παρών. Να λοιπόν ένα ακόμη arcade με θέμα το μασκοφόρο, ο οποίος θα πρέπει να υπερασπίσει την Gotham City ενάντια στον Joker και τη συμμορία του. Όπως κάθε σωστός Batman, δεν έχετε σαν μοναδικό σας όπλο τις γροθιές σας. Από το χειριστήριο μπορείτε να ελέγξετε τρία ακόμη όπλα: το batarang, το Δίσκο των Νίντζα και το Spear Gun, τα οποία θα κατατροπώσουν τους εχθρούς από μακριά. Το παιχνίδι δεν διαθέτει μόνο μια, αλλά τέσσερις συνολικά πίστες. Στο τέλος της κάθε πίστας εμφανίζεται ο Joker. Αν τον νικήσετε και στο τέλος του τέταρτου level, τότε είστε εσείς ο μοναδικός νικητής!



ROBOCOP II

Μικροσκοπικός, αλλά σιδερένιος και άτρωτος (σχεδόν). Ο Robocop δεν αφήνει κανέναν όρθιο, είτε με γροθιές είτε με πιστόλι. Όμως, τα επίπεδα δυσκολεύουν σε λίγο και θα πρέπει να είστε πολύ πιο γρήγοροι και αποτελεσματικοί. Να έχετε υπόψη σας ότι δεν εξοντώνετε αδιακρίτως όποιον βλέπετε. Ανάμεσα στους εγκληματίες υπάρχουν και αθώοι όμηροι,



οι οποίοι θα πρέπει να παραμείνουν ζωντανοί, αν δεν θέλετε να καταλήξετε στο εργοστάσιο ανακύκλωσης μετάλλων.

AFTERBURNER

Άλλο ένα Sega "καθαρόαιμο". Τι να πούμε πια γι' αυτό το παιχνίδι, τα ξέρετε όλα καλύτερα από εμάς. Θα πρέπει να τονίσουμε ότι το Afterburner διαθέτει και τα δυο όπλα (πολυβόλο-πύραυλοι), ενώ ιδιαίτερα επιτυχημένα είναι τα ειδικά εφέ.



Η δράση παραμένει σε πολύ υψηλά επίπεδα (αν και είναι οπωσδήποτε αδύνατον να συγκριθεί με την ατμόσφαιρα του coin-op), κάνοντας το ένα από τα εθιστικότερα hand held της αγοράς.

NINJA GAIDEN II

Οι μεγάλες επιτυχίες, όπως πάντα, φέρνουν τις συνέχειες. Έτσι, το γνωστό στα hand held Ninja Gaiden επανεκδόθηκε, τη φορά αυτή με πραγματική digitized ομιλία. Το παιχνίδι αποτελεί μια παραλλαγή του Shinobi με 7 επίπεδα δυσκολίας.



Ελέγχετε έναν ατρόμητο Ninja που εξασκεί τις παραδοσιακές πολεμικές του ικανότητες ενάντια στις στρατιές των τεράτων που υπακούουν στον Άρχοντα του Χάους, τα οποία κατακλύζουν την οθόνη καθώς σας επιτίθενται. Η ένταση που προκαλεί το παιχνίδι είναι πρωτοφανής για τα στάνταρ των hand held, γεγονός που οφείλεται στην άριστη απόκριση του χαρακτήρα που ελέγχετε.

Εκτός από τις γροθιές του και το πιστό του σπαθί ο ήρωάς μας βρίσκει στο δρόμο του τέσσερα ακόμη μυστικά όπλα, ένα από τα οποία είναι το φάντασμα ενός νεκρού Ninja που απέτυχε στην αποστολή. Το εντυπωσιακότερο βέβαια σε όλα αυτά είναι η φωνή του Άρχοντα του Χάους, ο οποίος ακούγεται να γελάει σαρκαστικά μέσα από το μικρό μεγαφωνάκι, καθώς σας υποδέχεται στο βασίλειό του.

Το Ninja Gaiden είναι μια καταπληκτική μεταφορά, ικανή από μόνη της να σας πείσει να δώστε περισσόερη σημασία στα hand held παιχνίδια. Αν το πιάσετε στα χέρια σας, σίγουρασ θα ασχοληθείτε πολύ μαζί του. Η νέα γενιά των hand helds έχει σίγουρα να σας πει πολύ περισσότερα πράγματα!

OUT-RUN

Τίποτε δεν λείπει από το Out-Run τσέπης. Πέντε διαδρομές, απότομες στροφές, δυο ταχύτητες (low-high) και φυσικά η ξανθιά στο διπλανό κάθισμα. Δίνοντας μιά



πολύ καλή αίσθηση της προοπτικής και της ταχύτητας, κατορθώμει να σας "πείσει" ότι πραγματικά τρέχετε με ένα γρήγορο αμάξι. Τι άλλο θέλετε, για να έχετε έναν αγώνα δρόμου πάντα μέσα στην τσέπη σας;

GOLDEN AXE

Ακόμη και η Sega βρίσκεται εδώ, έτοιμη όπως πάντα να καταπλήξει και να φέρει την τεράστια βαλίτσα με τους τίτλους της στα hand helds.

Η αρχή έγινε με ένα από τα αγαπημένα της, το Golden Axe. Το game, αν και περιορίζεται στις προδιαγραφές των LCD, αντιπροσωπεύει ό,τι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή. Το παιχνίδι διαθέτει όλες τις πίστες του πρωτότυπου, φυσικά με τα ίδια σε κάθε πίστα background graphics.

Όμως, οι ήρωες είναι θαυμάσια σχεδιασμένοι και όλοι παρόντες: Αμαζόνες, σκελετοί, ο Death Adder, οι σωματοφύλακές του και ακόμη οι δράκοι και τα άλλα ζώα. Μπορείτε να πάρετε όλα τα μαγικά μπουκαλάκια και να ανανεώσετε την ενέργειά σας ή να χρησιμοποιήσετε τη μαγεία σαν τελευταίο όπλο.

Η δράση και το καταπληκτικό gameplay βρίσκονται ε-

κεί για να σας... αιχμαλωτίσουν για μια ακόμη φορά! Οπωσδήποτε, λείπει η επιλογή των δύο παικτών που ή-



ταν 'ένα από τα μεγαύτερα ατού του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν μειώνει καθόλου το θαυμάσιο παιχνίδι που γίνεται και με ένα παίκτη. Στις ενδείξεις περιλαμβάνεται και το strength. Μόνο αν παίξετε με το hand held θα καταλάβετε τη δουλειά που έχει γίνει.

ΤΟ ΜΙΚΡΟΒΙΟ ΤΩΝ GAMES

Δεν σας είπαμε να πάρετε υποχρεωτικά ΚΑΙ ένα hand held! Ούτε κανείς είπε ότι τα hand held ήρθαν για να πάρουν το μερίδιο της αγοράς των φορητών παιχνιδομηχανών. Δεν χρειάζεται άλλωστε να γίνει αυτό. Τα μηχανάκια αυτά έχουν το δικό τους πολύ συγκεκριμένο κοινό. Ενα κοινό στο οποίο ανήκατε κι εσείς κάποτε. Είναι τόσο απλά στη χρήση τους, που δεν θα προκαλέσουν κανένα άγχος στους αρχάριους με τα computer games πιτσιρίκους (σίγουρα ένα παιδί δεν θα ενθουσιαστεί και τόσο, αν, για να δει τη φάτσα του Batman, θα πρέπει να φορτώσει δυο δισκέτες και να απαντήσει στο κλείδωμα από το manual). Είναι τόσο διασκεδαστικά, που δεν υπάρχει περίπτωση να μην ασχοληθούν μαζί τους. Έχουν πολλές πίστες (ξεχάστε τη μια και μοναδική που ξέρατε), πολλά sprites, σκορ, φωνή και πολύ προσιτή τιμή. Είναι μάλλον ένα πολύ καλό δώρο για το μικρό σας αδελφάκι ή ξαδελφάκι και η καλύτερη ευκαιρία για να του κολλήσετε το μικρόβιο της νέας τεχνολογίας. Ενα LCD hand held αρκεί και ο hand held user έχει γίνει "δικός μας".

Ευχαριστούμε τη Nobel Toys (Εθνάρχου Μακαρίου 48-50, Λυκόβρυση, τηλ.: 2829946) για το υλικό της συλλογής hand helds (Tiger LCD) που μας παραχώρησε για τις ανάγκες του άρθρου. Τα hand held games που σας παρουσιάσαμε μπορείτε να τα βρείτε στα περισσότερα καταστήματα παιχνιδιών.

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Οι μέρες έχουν γίνει γκρίζες και οι νύχτες έχουν μεγαλώσει – αυτό είναι και το καλό της υπόθεσης. Θυμηθείτε ότι το οινόπνευμα κάνει καλό στην κυκλοφορία του αίματος και το κρύο. Ο χειμώνας είναι η εποχή των ζυγών αριθμών – ή μήπως των μονών; Φροντίστε να ακούτε δυνατά μουσική και μην υπολογίζετε αυτούς που θέλουν ησυχία. Άλλωστε, δεν πρόκειται να ξυπνήσει κανένας: η πόλη ποτέ δεν κοιμάται – θυμάστε; Προετοιμαστείτε για τις ημέρες που έρχονται και μην περιμένετε τα Χριστούγεννα για να φιλήσετε την καλή σας κάτω απ' το γκι. Καληνσπέρα.

ROBOCOP 2

(AMIGA)

Ο Πάρης Μεξής λέει ότι στην οθόνη των τίτλων πρέπει να πληκτρολογήσετε, SERIALINTERFACE, όπως ακριβώς το βλέπετε, χωρίς κενά. Τώρα με το F9 ανεβαίνει η ενέργεια και με το F10 αλλάζετε επίπεδο.

RICK DANGEROUS

(CBM)

Στα ονόματα δώστε BBOOIINNGG και, πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά, αλλάζετε επίπεδο.

DOUBLE DRAGON 2

(AMSTRAD)

Σειρά του Jimmy the Citizen, ή στα ελληνικά, Δημήτρη Πολίτη. Στην 5η πίστα, αφού νικήσετε την πρώτη φουρνιά κακών και έχετε τα όπλα, πηγαίνετε τέρμα δεξιά στην οθόνη, μέχρι να μην μπορείτε να προχωρήσετε άλλο και κατεβείτε λίγο τη σκάλα. Οι αντίπαλοι θα πέσουν στον γκρεμό, χωρίς να χάσετε ζωή. Όπως λέμε "με παρέσυρε το ρέμα". Δημήτρη, σε ευχαριστούμε.

GEMINI WING

(AMSTRAD)

Οι κωδικοί για το παιχνιδάκι αυτό είναι:

1.THESTART 2.EYEPLANT 3. WHATWALL 4.GOODNITE 5.SKULLDUG 6.BIGMOUTH 7.CREEPISH.

Όλα αυτά τα ωραία από το φίλο τον Πάρη, που αποδεικνύεται universal gamer. Thanx για όλα, φίλε. (Και να μην ελπίζεις ότι υπάρχει κάτι που δεν το ξέρουμε.)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

(SPECTRUM)

Στο παιχνίδι αυτό υπάρχει ένα cheat mode που σας δίνει άπειρες ζωές. Ενεργοποιείται, αν πατήσετε συγχρόνως τα πλήκτρα 1, 0, G, Caps SHIFT. Μας το έστειλε ο Majestico. Ωραίος...

AFTER THE WAR

(AMSTRAD)

Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι 94656981.

UNREAL

(AMIGA/ATARI)

Ο Νικόλας (αγνώστων λοιπών στοιχείων) μας έστειλε τα παρακάτω χρήσιμα: στο menu που έχει πίσω του τη φωτογραφία ενός δράκου, πληκτρολογήστε ORDILOGICUS. Αυτό θα σας κάνει άτρωτους, ενώ με το RETURN θα περνάτε πίστες. Νικόλα, μπράβο!

ΕΠΕΜΒΑΣΗ

SPECTRUM

NARC

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Όταν ξέσπασε η βία... Οχι, δεν πρόκειται για την ταινία. Το NARC, φρέσκο - φρέσκο από την Ocean, είναι από τα πλέον βίαια παιχνίδια του 1991.

Εχει ήδη δεχτεί κακές κριτικές για τη ρεαλιστικότητα με την οποία οι κακοί του παιχνιδιού γίνονται κομματάκια από τα πυρά σας. Ας μη γελιόμαστε, όμως, είναι ένα καταπληκτικό conversion - όσοι από εσάς έχουν παίξει το arcade θα το έχουν ήδη προσέξει. Όλοι όμως θα είδατε την ευκολία με την οποία οι αντίπαλοι σας αφαιρούν ενέργεια και ζωές. Game over; Η παρακάτω επέμβαση σας εφοδιάζει με άπειρο αριθμό από credits. Πληκτρολογήστε το, σώστε το σε μια κενή κασέτα με SAVE 'NARC.HACK' LINE 1 και τρέξτε το. Βάλτε στη συνέχεια την αυθεντική κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
1 REM NARCed to pieces
2 REM by Theo Develegas
10 CLEAR 29999: LET S=0
20 FOR F=3E4 TO 6E6: READ A
30 IF A>255 THEN GOTO 50
40 LET S=S+A: POKE F,A: NEXT F
50 IF S=A THEN PRINT USR 3E4
60 PRINT 'ERROR IN DATA!': STOP
70 DATA 221,33,203,92,17,195,4,55
80 DATA 159,205,86,5,48,242,62,201
90 DATA 50,152,93,33,0,64,34,141,93
100 DATA 93,84,33,89,117,1,7,0,237
110 DATA 176,33,3,93,195,14,93,175
120 DATA 50,65,137,195,24,92
130 DATA 4494
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

RICK DANGEROUS 2

(CBM)

Πρόβλημα, πρόβλημα αυτό το παιχνίδι. Αν θέλετε άπειρες ζωές, κάντε hi score και αντί για όνομα δώστε JE VEUX VIVRE (αυτό στα γαλλικά σημαίνει "θέλω να ζήσω").

Ευχαριστούμε την "Παρέα των Hackers" που μας το έστειλε.

BSS JANE SEYMOUR

(ATARI ST, AMIGA)

Ο Σπύρος Δεκάλης μας έστειλε τους κωδικούς για τα levels του παιχνιδιού. Είναι αρκετά περίεργοι ωστόσο:

LEVEL 1: BSS
LEVEL 2: JANE
LEVEL 3: SEYMOUR
LEVEL 4: BY
LEVEL 5: DOCTOR
LEVEL 6: DINOSAUR
LEVEL 7: AND
LEVEL 8: GREMLIN
LEVEL 9: GRAEME
LEVEL 10: ROB

Σπύρο, σ' ευχαριστούμε.

MIDNIGHT RESISTANCE

(AMSTRAD)

Όταν σας βγει η οθόνη με τις επιλογές για joystick, redefine keys κ.λπ., πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα RTYFGHVB. Θα εμφανιστεί το μήνυμα "cheat on" και θα έχετε άπειρες ζωές. Και τα δύο tips μας ήρθαν από τον Αυγουστή Τατάκη.

STRIDER II

(AMIGA)

"Ain't nothing's gonna break my stride..." Mathew Wilder, 1984 νομίζω. Στο παιχνίδι, για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα γράμματα STRIDER και το F2. Αν τα καταφέρετε, μία μικρή γελαστή φατσούλα θα εμφανιστεί στη μία γωνία της οθόνης. Τώρα πατήστε:

- E για έξτρα ενέργεια
- D έξτρα ενέργεια του droid
- T για έξτρα ταχύτητα
- HELP για να απενεργοποιήσετε το cheat mode.

Αυτά, από τον Αχιλλέα Μπουριώτη.

SIM CITY

(AMIGA, ATARI ST)

Λοιπόν, καμιά φορά η λογική σκέψη κάνει θαύματα. Είχαμε δώσει παλιότερα ένα tip που έλεγε ότι, αν πληκτρολογήσετε FUND με το Caps LOCK πατημένο, κερδίζετε λεφτά. Ωστόσο, υπήρχε το πρόβλημα του ότι το παιχνίδι σας έκανε σεισμούληδες με αυτό το tip. Η Πανελλήνια Επιτροπή Hackers (τμήμα Αντισεισμικού Σχεδιασμού) συμβουλεύει: Πριν κάνετε το tip, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο pause και μετά τυπώστε FUND. Μετά κάντε SAVE και βάλτε την κανονική ταχύτητα. Τώρα φορτώστε την πόλη σας ξανά και... "ούτε γάτα, ούτε ζημιά". Thanx.

TIME MACHINE

(AMIGA)

Στον πίνακα των hi scores τυπώστε DIZZY αντί για το όνομα. Ο καθηγητής θα πάρει εννέα ζωές και, πατώντας κάποιο από τα πλήκτρα 1, 2, 3, 4 ή 5, πηγαίνετε στο ανάλογο level. Από τον Τάκη Μπέλο.

NARCO POLICE

(ATARI ST, AMIGA)

Τρο-με-ρό παιχνίδι. Ο Αντώνης Κλίκερας μας έστειλε μερικούς κωδικούς. Ωστόσο, δεν διευκρίνισε αν μπαίνουν στα τερματικά που συναντάτε μέσα στις στοές ή απλώς τα τυπώνετε. Καθότι δεν πρόλαβα να τα δοκιμάσω, θα πρέπει να τα τσεκάρετε εσείς. Λοιπόν:

- ABRIR ανοίγει όλες τις πόρτες

ΕΠΕΜΒΑΣΗ

COMMODORE

DRAGON SPIRIT

του Χρίστου Μιχόπουλου

Αυτό το μήνα έχουμε κάτι για τους φίλους του Commodore 64. Το πνεύμα του δράκου είναι κάτι πολύ σοφό και χρήσιμο, αλλά μπορεί να σας βάλει και σε περιπέτειες. Όπως ακριβώς συνέβη και με τον ήρωα του παιχνιδιού. Η επέμβαση που δημοσιεύουμε ελπίζουμε να σας σώσει από πολλούς μπελάδες, πονοκεφάλους και άλλα παρεμφερή μπλεξίματα. Δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε το όμορφο listing που ακολουθεί και να το σώσετε σε μια κασετούλα. Κατόπιν δώστε RUN και ...καλή διασκέδαση.

```
100 REM ******************************
110 REM * C64 DRAGON SPIRIT CHEAT    *
120 REM *      CODE BY CHRISTOS      *
130 REM *        (C) 1991 PIXEL      *
140 REM ******************************
150 REM
160 FOR A = 8192 TO 8251: READ B: POKE A, B: C= C+B: NEXT A
170 IF C<> 6849 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!": END
180 POKE 157,128: SYS 8192
190 REM
200 DATA 32, 44, 247, 169, 17, 141, 127, 3, 169, 32, 141, 128
210 DATA 3, 56, 76, 108, 245, 32, 74, 248, 169, 240, 141, 206
220 DATA 1, 169, 33, 141, 207, 1, 169, 74, 141, 127, 3, 169
230 DATA 248, 141, 128, 3, 162, 7, 189, 52, 32, 157, 208, 1
240 DATA 202, 16, 247, 96, 169, 165, 141, 36, 53, 76, 235, 2
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

- NOENEMIG εξαφανίζει όλους τους εχθρούς
- COMENZAR τους επανεμφανίζει
- BLAST ενεργοποιεί ένα smart bomb
- MUNICON σας δίνει έξτρα ammo
- NOAMET Z... απενεργοποιεί τα πολυβόλα. Ο αριθμός των τελειών δείχνει τη ζώνη (1-4).
- NOCAM Z... απενεργοποιεί τις κάμερες. Οι τελείες σημαίνουν τις ζώνες.

HORROR ZOMBIES

(ATARI ST, AMIGA)

From the crypt κιόλας. Ο Χρήστος Λεϊμανός έχει μερικούς κωδικούς:

- BOGEYEATER για άπειρες ζωές
- WOLFMAN πηγαίνετε στο level 2
- HAMMER πηγαίνετε στο level 3
- LUGOSI πηγαίνετε στο level 4
- NOSFERATU πηγαίνετε στο level 5
- GARLIC πηγαίνετε στο level 6

Ενα τέτοιο παιχνίδι μόνο τέτοιου είδους κωδικούς θα μπορούσε να έχει.

XENON II

(AMIGA)

Πατήστε pause και πληκτρολογήστε RUSSIAN AIR. Ξαναρχίστε και με το N περνάτε πίστα. Από τον Σάκη Νομικό.

ELVIRA THE MISTRESS OF DARKNESS

(ATARI ST)

Αιτία για τα όνειρα (γενικώς) πολλών gamers η Elvira. Αν θέλετε να συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε, κάντε τα εξής πριν απαντήσετε YES: Βγάλτε τη δισκέτα του προγράμματος και βάλτε μία άλλη, οποιαδήποτε. Απαντήστε YES τώρα και θα παρατηρήσετε ότι θα συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε. Αυτά από την A-Team.

KID GLOVES

(AMIGA)

Βάλτε σορτσάκια, αρχίστε βαράκια, σκοινάκι κ.λπ. και πατήστε F1 για pause. Μετά πληκτρολογήστε RHIANNON και μετά F9 για να γίνετε αόρατοι. Υπάρχουν όμως και άλλα: F1, RHIANNON, f8 για κλειδιά και $10.000. F1, RHIANNON, F7 για να περάσετε level. Αυτά από τους Brain Hackers.

NAVY SEALS

(SPECTRUM)

CLUBBING SEASON. Πληκτρολογήστε αυτό στο hi score table και θα μπορείτε να περνάτε πίστες και να ανανεώνετε τα όπλα σας. Από το Θέμο Μπούτσικο.

PLATOON

(AMSTRAD)

Λοιπόν αφήστε τα λόγια και πληκτρολογήστε το παρακάτω φοβερό listing:

```
10 LEGIN OF DOOM-PLATOON CRACK
20 MODE 1: INK 0.0: BORDERO
30 MEMORY 16386
40 LOAD "PLATOON. 001", &4000
50 CALL &4000: LOAD "PLATOON. 002", &4000
60 POKE &2950,0:' INFINITE
```

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

TIME
70 POKE &262E, &FD:' INFINITE MORALE
80 CALL &4047

ASPHALT
(AMSTRAD)

ΤΙ; Νομίσατε ότι θα τη γλιτώσετε με μία πληκτρολόγηση μόνο;

Ησυχία και να δουλεύουν τα πληκτρολόγια σφαίρα:

10 LEGION OF DOOM - ASPHALT CRACK
20 MEMORY 6739: LOAD "ASPHALT BIN"
30 POKE 26414,255
40 CALL 3642

Τα listings μάς ήρθαν αμφότερα από το Νίκο Ξυλούρη (Legion of Doom;) και την Αίγινα.

FLOOD
(AMIGA)

Ποιος άφησε ανοιχτά τα παράθυρα στο υποβρύχιο; Λοιπόν, σε αυτό το πρόσφατα επανεκδομένο παιχνιδάκι, δώστε MEEK εκεί όπου πρέπει να δώσετε κωδικό και θα έχετε ελεύθερη πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού.

NINJA SPIRIT
(ATARI ST)

Πατήστε F9 για να παγώσει το παιχνίδι και μετά control. Όταν ξαναπατήσετε πάλι το F9, για να ξαναρχίσει το παιχνίδι, θα ανακαλύψετε ότι είστε αόρατοι.

BATTLE BEYOND THE STARS
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:
10 MEMORY &3FFF
20 LOAD "BEYOND2",&4000: POKE 29494,255: CALL,4F80
και δώστε RUN.

Θα πάρετε 99 ζωές. Το listing μας ήρθε από το Γιώργο Ιωαννίδη.

JUMPIN JACK'SON
(ATARI ST)

Οι τρεις κωδικοί που σας ζητούνται είναι: KAYLEIGH, ALCHEMY και OCTOBERON. Αυτά από τον ST Boy. Merci.

TOKI
(AMIGA)

'Αλλο ένα σωστό παιχνιδάκι. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, αρχίστε το παιχνίδι και τυπώστε KILLER. Μετά πατήστε τα function keys για να περνάτε από επίπεδο σε επίπεδο.

Επίσης, δοκιμάστε να πατήσετε και το R. Αν το αποτέλεσμα δεν σας αρέσει, ξαναγυρίστε με το N.

XENON I
(ATARI ST)

Πατώντας τα F4 και F5 παίρνετε άπειρη ενέργεια και αλλάζετε πίστες.

BUILDERLANDF
(AMIGA)

Να οι κωδικοί για το περίεργο αυτό γαλλικό παιχνιδάκι:

1. BUILD1
2. YOTTHA
3. BEARBY
4. OCTOPY
5. DIABLO
6. GOTIUS

Και τα τρία tips από το Θανάση Σταυρόπουλο. Merci.

CONSOLE Tips

Εδώ τα καλά tips. Tips για Sega, tips για Nintendo, tips για Lynx και GameBoy. Παίξτε τώρα με τα καλύτερα tips. Tips για τις δύσκολες ώρες. Και για Neo-Geo έχουμε. Ελάτε να διαλέξετε. Όχι κύριέ μου, για Amiga περάστε στη στήλη δίπλα. Εδώ τα εξαιρετικά tiiiiips!

Γράφει ο Γιώργος Κυπαρίσσης

Cyberball
Sega Megadrive

Ενα παιχνίδι που σίγουρα θα αρέσει στον Robocop. Υπάρχει ένα τιπάκι που σας επιτρέπει να περάσετε κατευθείαν στο παιχνίδι Superbowl. Αν νικήσετε σε αυτό το κρίσιμο ματς, τότε θα έχετε την ευκαιρία να παρακολουθήσετε τη σκηνή του τέλους. Τι πρέπει να κάνετε; Απλά δώστε 65BB BXII BFEX και... σκίστε τους!

Afterburner
Sega Master System

Ενα tip που σας δίνει την ευκαιρία να βγάλετε αναπηρική σύνταξη. Δώστε ρεύμα στο μηχάνημα και πατήστε το πλήκτρο pause ακριβώς εκατό φορές, προτού ξεκινήσει το demo (είμαστε καλά;). Κατόπιν, κι ενώ προσπαθείτε να ηρεμήσετε το χέρι σας που συνεχίζει να χτυπιέται, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή continue (joystick επάνω και πατημένα και τα δύο πλήκτρα) κάθε στιγμή που θα σας καταρρίψουν μέχρι το level 17. Μην σας απασχολεί το πρόβλημα που έχετε στο χέρι σας, θα έχετε να διηγείστε ένα σωρό ηρωικές στιγμές για να το δικαιολογήσετε.

Fantasy Zone
Sega Master System

Μπόλικες και φτηνές ζωές: φορτώστε το παιχνίδι και αναμένετε να εμφανιστεί στην οθόνη η εισαγωγική ιστορία. Κουνήστε το joystick επάνω και κάτω τουλάχιστον 50 φορές (οι ζωές κόποις κτώνται). Κατόπιν είστε ελεύθερος να πατήσετε το start. Μαζέψτε όσα περισσότερα χρήματα μπορείτε στον πρώτο γύρο και κατόπιν κατευθυνθείτε στο "κατάστημα". Εκεί σας περιμένει μια πραγματική ευκαιρία: τα Opa-Opa's πωλούνται μόνο 1.000 δολάρια. Πάρτε τα τώρα, που το αφεντικό τρελάθηκε.

Narc
Nintendo NES

Όσοι διαβάζετε τη στήλη θα έχετε το προνόμιο να ξεκινήσετε το παιχνίδι με δυο continue αντί για ένα. Κάντε τα παρακάτω στην εισαγωγική οθόνη: κρατήστε πατημένα τα A, B, Select και Up. Αυτό ήταν! Τώρα πατήστε Start. Ε, τι τώρα, ίσα κι όμοια με τους άλλους είμαστε;

WCW Wrestling
Nintendo NES

Είμαστε φουλ από passwords. Με αυτά μπορείτε να δοκιμάσετε όλες σας τις λαβές με τους αγαπημένους σας παίκτες. Οι μυστικές λέξεις για κάθε ήρωα του ρινγκ είναι οι εξής:

Sting
Νίκη σε 3 αγώνες: BXDR NBQ5 19DQ
Νίκη σε 6 αγώνες:-XDY YBZH Y9DK
Νίκη σε 9 αγώνες: QXD-0B0D L9DQ

Lex Luger
Νίκη σε 3 αγώνες: DXH5 NBD5 R9DK
Νίκη σε 6 αγώνες: LXHT YB67 N9DM

Rick Flair
Νίκη σε 3 αγώνες: DX7X NBT5 R9DV
Νίκη σε 6 αγώνες: BX7Z YB07 R9D1

Mike Rotunda
Νίκη σε 3 αγώνες: DXT9 NB15 R9DW
Νίκη σε 6 αγώνες: BXTH YB/7 R9DV

Kevin Sullivan
Νίκη σε 3 αγώνες: DXRZ NBY5 R9D5
Νίκη σε 6 αγώνες: BXRT YB6H R9D2

Rick Steiner
Νίκη σε 3 αγώνες: DXNH NB-9 R9D1
Νίκη σε 6 αγώνες: BXND YB4H R9D5

Ricky Steamboat
Νίκη σε 3 αγώνες: DX1T NBV5 R9DL
Νίκη σε 6 αγώνες: YX11 YB37 R9DD

Road Warrior Hawk
Νίκη σε 3 αγώνες: DXBR NBQ5 R9DG
Νίκη σε 6 αγώνες: BXB1 YB37 R9DD

Road Warrior Animal
Νίκη σε 3 αγώνες: DXYD NBK5 R9D6
Νίκη σε 6 αγώνες: BXYB YB57 R9DY
Νίκη σε 11 αγώνες:-XY-GBG1 R9DQ
Νίκη σε 20 αγώνες: N5Y1 1BP7 RZNT

Steve Williams
Νίκη σε 3 αγώνες: DXLN NBM5 R9D4
Νίκη σε 6 αγώνες: BXLY YB7H R9DV

Eddie Gilbert
Νίκη σε 3 αγώνες: DXJ1 NBW9 R9D5
Νίκη σε 6 αγώνες: BXJL YBTH R9DK

Michael Hayes
Νίκη σε 3 αγώνες: DX0B NB89 R9D7
Νίκη σε 6 αγώνες: BX0J YBDH R9DW
Νίκη σε 9 αγώνες: JX0G 0BGD R9DV

Όλοι οι παίκτες από εδώ και μπρος θα παίζουν "συνεννοημένοι". Μήπως έχουν δίκιο αυτοί που φωνάζουν "σικέ όλα, κατς απάτη";



CONSOLE *Tips*

Wonderboy 3
Sega Master System

Χρησιμοποιήστε τον κωδικό WEST ONE 0000 0000 για να αποκτήσει ο ήρωάς σας πλήρη εξοπλισμό και πάρα πολλά χρήματα. Κατ' αρχήν, αλλάξτε τον Hu-man σε Hawk-man και αμέσως κατόπιν ανεβείτε στην κορυφή του πύργου στο χωριό και πετάξτε αριστερά. Σπάστε την πρώτη σειρά από τούβλα και θα αποκτήσετε μια μεγάλη καρδιά. Προχωρήστε προς την πόρτα. Στο επόμενο δωμάτιο χρησιμοποιήστε το Magical Sabre για να δημιουργήσετε ένα μπλοκ στο κέντρο του δωματίου. Κατόπιν καταστρέψτε το με το Legendary Sword. Πάρτε το "ερωτηματικό" και κατευθυνθείτε στη νέα πόρτα. Από εδώ συνεχίστε μέχρι τη σπηλιά του Δράκου. Τρεις μεταμορφώσεις γίνονται: Mouse Man, Lion Man, Hawk Man. Τώρα, αμέσως προτού περάσετε την πόρτα για τον τελευταίο κακό, φορέστε την πανοπλία Hades.

Κατά τη διάρκεια τη σύγκρουσης με τον Δράκο, μείνετε στο πάτωμα μέχρι να τρέξει σε σας και μετά πηδήξτε και χτυπήστε τον στο πρόσωπο και το στομάχι. Θα τα καταφέρετε πιο εύκολα έτσι. Είστε ένας wonderboy άξιος του ονόματός σας.

Buster Douglas Boxing
Sega Megadrive

Κι εδώ έχουμε ένα sound test, το οποίο στην περίπτωση του συγκεκριμένου παιχνιδιού "πιάνει τόπο", μια και τα εφέ είναι πολλά και ενδιαφέροντα.

Το δυσάρεστο είναι ότι θα χρειαστείτε δυο χειριστήρια. Πάρτε τηλέφωνο λοιπόν το φίλο σας και πείτε του να έρθει αμέσως με το joypad ανά χείρας. Πατήστε το Start στο χειριστήριο νούμερο 1, διαλέξτε one ή two player game και κατόπιν κρατήστε πατημένο το Button C και το start στο χειριστήριο νούμερο 2. Τέλος, πατήστε start και στο χειριστήριο 1. Συγχαρητήρια, μόλις έχετε μπροστά σας το ειδικό μενού με τις 8 μελωδίες και τα ειδικά ηχητικά εφέ. Διαλέξτε όποιο σας αρέσει και ακούστε το.

Lock 'n Chase
Nintendo Game Boy

Μόλις εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη, πατήστε το πλήκτρο A δυο φορές και κατόπιν το πλήκτρο B άλλες δυο φορές. Μετά, πατήστε το A μια φορά και το B δυο φορές και κατόπιν είστε ελεύθεροι να πατήσετε το Start. Θα ξεκινήσετε το παιχνίδι σας όχι από την αρχή, αλλά από το επίπεδο 7-1. Ετσι μάλιστα!

Dick Tracey
Nintendo NES

Κωδικοί για τους φίλους των ζαχαρί καμπαρτινών. Με τους τέσσερις... "τηλεφωνικούς αριθμούς" που θα σας δώσουμε, μπορείτε να ξεκινήσετε με διαφορετική υπόθεση κάθε φορά, από την πρώτη έως την πέμπτη:

Case #2 207-119-060
Case #3 164-003-201
Case #4 036-224-136
Case #5 007-215-047.

Είμαστε Ο.Κ. Το νου σου στην Breathless Ντικ!

GARGOYLE'S QUEST
Nintendo Game Boy

Τι είναι τελικά ένα gargoyle; Θυμάστε την ταινία Ghostbusters; Ε, λοιπόν τα gargoyles είναι εκείνα τα τέρατα που βρίσκονταν σκαλισμένα στις γωνίες των ταρατσών των σπιτιών του Μεσαίωνα. Όλοι πίστευαν ότι προστάτευαν τα σπίτια, διώχνοντας τα κακά πνεύματα, αν και στην πραγματικότητα το μόνο που έκαναν είναι να στραγγίζουν την οροφή από το νερό. Αφού λοιπόν ξέρετε όλα αυτά τα μυστικά, τότε μάθετε μερικά ακόμη: Χρησιμοποιήστε τα ισχυρά "σαγόνια" του Firebrand για να αναρριχηθείτε στους τοίχους και διάφορες ακόμη επιφάνειες. Θυμηθείτε ότι μπορείτε να εκτοξεύσετε ακόμη την καυτή σας ανάσα, χρησιμοποιώντας το Up και το A για να μετακινηθείτε κατά έναν τοίχο. Και τέλος, το βασικότερο: μάθετε καλά την τέχνη του πετάγματος. Η εξάσκηση οδηγεί στην τελειότητα.

Moto Roader
TurboGrafx-16

Για τους λίγους και εκλεκτούς που διαθέτουν το θαυματουργό γιαπωνεζάκι της NEC, έχουμε κάτι σπέσιαλ.

Πρόκειται για ένα sound test. Για να ελέγξετε όλους τους ήχους του παιχνιδιού, τυπώστε στο board τις λέξεις MUSIC ή ART88. Θα εμφανιστεί αμέσως ένα ειδικό μενού στην οθόνη που περιέχει όλους τους ήχους.

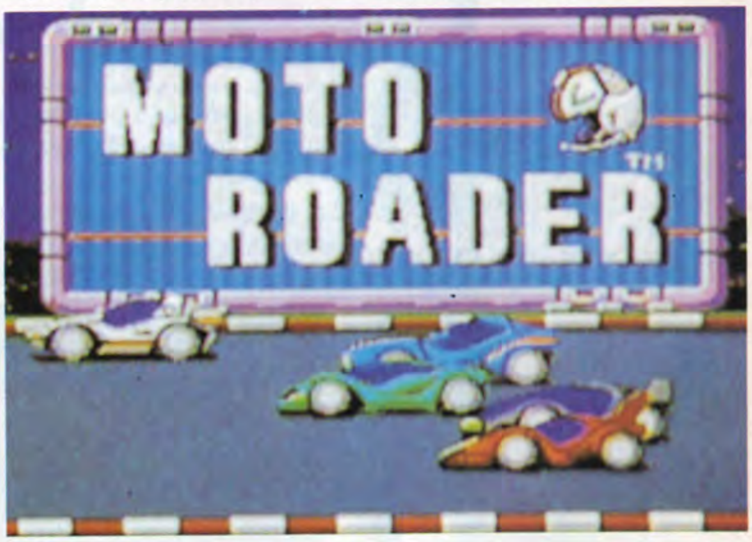
Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τους παίξετε, χρησιμοποιώντας το control panel σας.

Side Arms
TurboGrafx-16

Πότε θα αποφασίσει η NES να φέρει τα μοντέλα της επίσημα και στην Ευρώπη; Ας είναι, οι μέχρι τώρα τυχεροί έχουν άλλο ένα tip. Για να μπείτε σε mode αργής κίνησης, περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη και κατόπιν πατήστε μαζί τα Down, Button I, Button II, και το Start.

Τώρα όλα θα πηγαίνουν κάπως πιοοο αργααααά. Όμως δεν σταματάμε εκεί.

Για να δώσετε στο παιχνίδι ατμόσφαιρα φιλμ νουάρ, μπορείτε να παίξετε με ασπρόμαυρη οθόνη: περιμένετε πάλι την εισαγωγική οθόνη και πατήστε συγχρόνως τα Up, Button I, Button II και start.



Gremlins 2
Nintendo NES

Εχουμε passwords! Σημειώστε:

1-1 GBQK
1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Οι αριθμοί με τις παύλες δηλώνουν τα υποεπίπεδα (stages) του παιχνιδιού.

Το έκανα το καθήκον μου και γι' αυτόν τον μήνα. Ποιος τις ακούει τις κονσόλες σας βέβαια. Πάλι θα κάνουν υπερωρίες. Τι να γίνει; Αν έχετε και υπολογιστή, κάπου εδώ κοντά βρίσκονται τα hint s και tips. Ρίξτε κι εκεί μια ματιά. Ciao!

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

3D-MASTER

Μια φθηνή λύση για τρισδιάστατες ray-traced απεικονίσεις

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Για πολλά χρόνια, τα ray-tracing σχεδιαστικά προγράμματα ήταν απλησίαστα για το μέσο χρήστη, επειδή απαιτούσαν πολύ ακριβό εξοπλισμό, και το απαραίτητο software ήταν - και είναι - πολύπλοκο στο σχεδιασμό, ώστε το κόστος του να γίνεται πολύ μεγάλο.
Όμως, χάρη στα 16 bits των σύγχρονων μικροϋπολογιστών και τη νέα αγορά που αυτοί άνοιξαν, έγινε πλέον δυνατή η διάθεση ενός πλήρους ray-tracing σχεδιαστικού πακέτου σε προσιτή τιμή.
Κυρίες και κύριοι, το 3D-MASTER!

Η έννοια "ray - tracing" γεννήθηκε αρκετά πρόσφατα, σε σχέση με τις υπόλοιπες τεχνικές τρισδιάστατων απεικονίσεων, και αυτό συνέβη επειδή μπορεί να εφαρμοστεί μόνο μέσω ενός υπολογιστή.

Η φιλοσοφία είναι αρκετά απλή: Σχεδιάζουμε κάποια σύνθεση σε τρισδιάστατες συντεταγμένες (χ, ψ, z) και μετά καθορίζουμε τη φύση των αντικειμένων σε σχέση με την ικανότητά τους να αντανακλούν το φως.

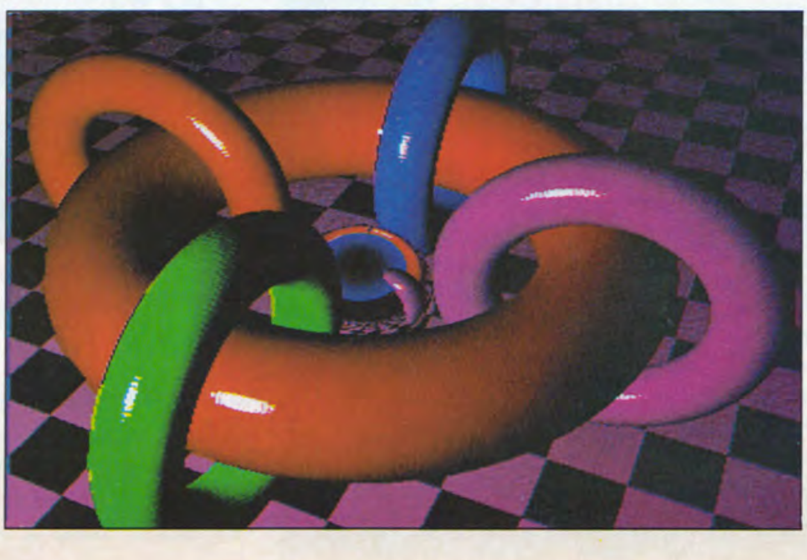
Στο τέλος καθορίζουμε τις πηγές φωτισμού (θέση, κατεύθυνση, ένταση), και ο υπολογιστής υπολογίζει την πορεία της κάθε ακτίνας φωτός, δημιουργώντας έτσι μια ιδιαίτερα ρεαλιστική αναπαράσταση πραγματικών αντικειμένων.

Ένα βασικό πρόβλημα είναι η πολυπλοκότητα και το πλήθος αυτών των υπολογισμών, που για ένα σύστημα μέτριας υπολογιστικής ισχύος απαιτούν ολονυχτίες και υπερωρίες προτού ολοκληρωθούν, και αυτό είναι το βασικότερο πρόβλημα που έχουν ν' αντιμετωπίσουν οι προγραμματιστές.

Η υπερπήδηση αυτού του προβλήματος απαιτεί πολλές ανθρωποώρες εργασίας επάνω σε ψυχοφθόρους μαθηματικούς αλγόριθμους, και είναι ακριβώς αυτό που ανεβάζει κατακόρυφα το κόστος αυτών των πακέτων.

Δεν είναι εύκολο να καθορίσει κανείς τον τρόπο με τον οποίο το 3D-MASTER κατόρθωσε να φθάσει στην αγορά σε μία τόσο ανταγωνιστική τιμή, πάντως δεν είναι δύσκολο να αντιληφθεί κανείς ότι αυτό δεν έγινε σε βάρος της δομής. Οι δυνατότητες που έχετε είναι σχεδόν εφάμιλλες των καταξιωμένων - και κατά πολύ ακριβότερων - πακέτων, όπως το IMAGINE και το SCULPT.





Οι επιδόσεις του 3D-MASTER στο χειρισμό spirals είναι πραγματικά άριστες...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ας ρίξουμε μια ματιά στον τρόπο που κατασκευάζεται μια ολοκληρωμένη σύνθεση με το 3D-MASTER:

Επιλέγοντας κάποια από τα ήδη διαθέσιμα αντικείμενα, τα τοποθετούμε στο χώρο με τις κατάλληλες διαστάσεις, ώστε να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για να κατασκευάσετε λ.χ. μια κολόνα φωτισμού, χρησιμοποιείτε ένα "σπιράλ", που παίζει το ρόλο της κολόνας, και μια σφαίρα στην κορυφή του σπιράλ για λάμπα. Για να επιτύχουμε και τον κατάλληλο φωτισμό, τοποθετούμε τις πηγές επάνω στη σφαίρα.

Η μορφή μιας επιφάνειας είναι δυνατόν να είναι "mapped", που σημαίνει ότι μπορούμε να καθορίσουμε κάποιο γράφημα να επαναλαμβάνεται πάνω στην επιφάνεια, δίνοντάς της μια πιο συγκεκριμένη μορφή. Για να μιμηθούμε, π.χ. ένα μπαλάκι του γκολφ, μπορούμε να κάνουμε μια σφαίρα mapped με μικρούς κύκλους. Βέβαια, οι δυνατότητες για mapping είναι περιορισμένες και η "απομίμηση", του ξύλου λ.χ., είναι σχεδόν αδύνατη με το 3D-MASTER. Ενα ακόμη μειονέκτημα είναι η αδυναμία σχεδιασμού "ανωμαλιών". Μια σφαίρα μπορεί να έχει κάποιο εξόγκωμα (με πρόσθεση κάποιου object), αλλά δεν μπορεί να έχει λακκούβες. Αυτό το γεγονός, σε συνδυασμό με τον περιορισμένο αριθμό βασικών αντικειμένων, μας υποχρεώνουν να χαρακτηρίσουμε το 3D-MASTER "ακατάλληλο" για κατασκευή συγκεκριμένων παραστάσεων ή τουλάχιστον για μια αξιοπρεπή κατασκευή της επιθυμητής παράστασης.

Επιπλέον, στα βασικά αντικείμενα δεν βρήκαμε σχήματα με ακμές (κύβους, πυραμίδες κ.λπ.) και χρησιμοποιώντας διαρκώς καμπύλες οι συνθέσεις που παράγονται καταλήγουν να είναι υπερβολικά τυποποιημένες - και ελάχιστα ρεαλιστικές. Τελικά, το 3D-MASTER είναι ένα καθαρά ερασιτεχνικό πακέτο· θαυμάσια επιλογή για να γνωριστεί κανείς με την τεχνική του ray-tracing, αλλά ανεπαρκές για αυτόν που έχει μεγάλες απαιτήσεις αναπαραστάσεως. Εκτός της αδυναμίας του στην παραγωγή κάποιων σχημάτων, μια σύνθεση με πολλά αντικείμενα θα χρειαστεί πάρα πολλές ώρες για να "φωτιστεί".

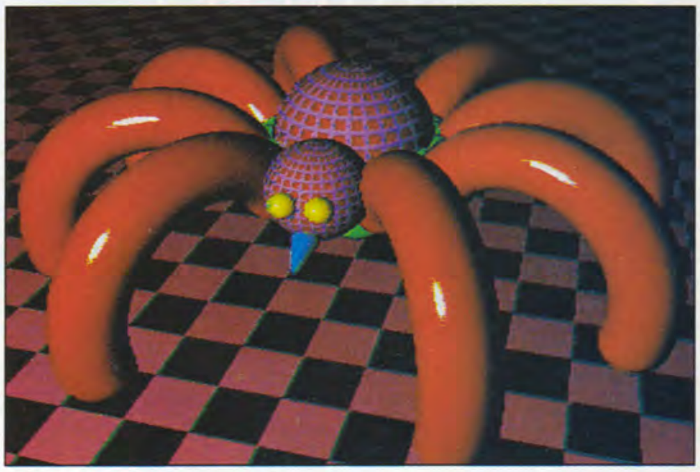
ΦΙΛΙΚΟΤΗΤΑ

Κάτι που πρέπει να σημειωθεί είναι η ευκολία χειρισμού του 3D-MASTER. Όλες οι επιλογές γίνονται μέσω του MOUSE, όσο γίνεται απλούστερα menus (αν και κάποια είναι αναπόφευκτα περίπλοκα), εκτός από τις εισαγωγές συντεταγμένων, κάτι που θα πρέπει οπωσδήποτε να αντιμετωπίσετε και να δαμάσετε, προκειμένου να "κατακτήσετε" τον κόσμο των τριών διαστάσεων. Σε σύγκριση με άλλα προγράμματα του είδους, είναι ιδιαίτερα φιλικό και εύχρηστο. Μολαταύτα οι λειτουργίες είναι διαθέσιμες και μέσω του πληκτρολογίου - για τους πιο προχωρημένους χρήστες, που θέλουν να εργάζονται γρηγορότερα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το 3D-MASTER είναι ένα πολύ καλό, για την τιμή του, ray-tracing σχεδιαστικό πρόγραμμα. Αν και δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις μιας εξειδικευμένης παράστασης, μπορεί να παράγει πολύ εντυπωσιακά - αν και προβλέψιμα - γραφικά, χωρίς να ταλαιπωρεί το χρήστη, χάρη στο φιλικό του USER-INTERFACE. Η δυνατότητα που έχει να σώζει οθόνες σε μορφή αναγνώσιμη από άλλα σχεδιαστικά προγράμματα, το κάνει ιδανικό "σύντροφο" για τη δημιουργία background γραφικών. Για κάποιον που θέλει να μυηθεί στον κόσμο των 3D-γραφικών, είναι μια πολύ καλή λύση.

Όλοι όσοι έχουν ασχοληθεί με τη δημιουργία γραφικών κατά καιρούς ευχήθηκαν να υπήρχε ένα εργαλείο τρισδιάστατου ray-tracing σχεδιασμού σε προσιτή τιμή, και φαίνεται πως οι ευχές τους εισακούστηκαν.



Στο κεφάλι και το σώμα της αράχνης έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική του mapping. Είναι εμφανές ότι για τα μάτια και τη μύτη δεν υπήρχαν ρεαλιστικές λύσεις.



Το 3D-MASTER δεν υποστηρίζει anti-aliasing για την εξομάλυνση της "σκάλας" των pixels, αν και οι χρωματικές διαβαθμίσεις στις επιφάνειες είναι άριστα επιλεγμένες. Το αποτέλεσμα είναι συχνά παράξενο, καθώς οι ακμές των αντικειμένων είναι "χοντροκομμένες", ενώ η εντύπωση του όγκου επιτυγχάνεται άριστα.



Συνδυασμένο με άλλα γραφικά πακέτα το 3D-MASTER μπορεί να επιτύχει καταπληκτικά αποτελέσματα.

ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

ΞΟΡΚΙΑ, PC ΚΑΙ STEREO

• *Γράφει ο Δ. ΓΑΖΗΛΑΣ*

Ήδη από το 1982, που για πρώτη φορά εμφανίστηκε στα ράφια των computer – shops ο Spectrum 48K, φάνηκε, για τον πολύ κόσμο, ο σύνδεσμος της Πληροφορικής με την παραψυχολογία, αφού, για να βρεις το πλήκτρο LPRINT στο 48άρη, χρειαζόσουν μέντιουμ.

Τα χρόνια που ακολούθησαν απέδειξαν πόσο στενός είναι ο σύνδεσμος αυτός κι έτσι, σήμερα, ο υπολογιστής μπορεί να σου πει το ωροσκόπιο, τους βιορυθμούς ή την τύχη σου σε τράπουλα Ταρώ, ενώ – σύμφωνα με ανακοίνωση της ATARI – ο νέος 1040 STE θα 'χει ειδικό interface που, συνδέοντάς το με την καφετιέρα της κουζίνας, θα σου λέει το φλιτζάνι καλύτερα και από καφετζού.

Όμως, η σχέση των computers με την παραψυχολογία είναι πολύ παλιότερη. Ήδη, όπως αναφέρουν ιστορικές πηγές, από το Μεσαίωνα, εποχή που οι μάγοι και τα τέρατα κυριαρχούσαν, η χρήση των computers στις απόκρυφες επιστήμες ήταν πολύ διαδεδομένη. Το 1203 μάλιστα, στην Αγγλία, κυκλοφόρησε ένα flight – simulator για Σκουπόξυλο που χάλασε κόσμο μεταξύ των μάγων και των μαγισσών της εποχής, που οι περισσότεροι, λόγω ελλιπούς εκπαιδεύσεως, τσακίζονταν κάθε φορά που προσπαθούσαν να πετάξουν με τη μαγική τους σκούπα.

Η επιτυχία μάλιστα του προγράμματος ήταν τόσο μεγάλη που, σε διαγωνισμό που οργάνωσε το περιοδικό "ΜΑΓΕΙΑ για Όλους", ανακηρύχτηκε το προϊόν της χρονιάς, αφήνοντας εκατοντάδες ψήφους πίσω του το δεύτερο, ένα αντιηλιακό λάδι της REVLON ειδικό για βρικόλακες, που επέτρεπε στα συμπαθέστατα δρακουλάκια να κυκλοφορούν και την ημέρα, πίνοντας το αίμα του κόσμου. Οι ίδιες ακόμα ιστορικές πηγές αναφέρουν ότι δεν ήταν λίγοι οι μάγοι που θέλησαν να εκμεταλλευτούν τις τεράστιες δυνατότητες των υπολογιστών για να αυξήσουν τη δύναμή τους.

Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του μεγάλου μάγου Μέρλιν που επιχείρησε να αποκτήσει άπειρη ζωή και ενέργεια, χρησιμοποιώντας μια κασέτα με POKES του μικρού του αδερφού. Έτσι, την ώρα που ο μικρός έπαιζε αμέριμνος με το computer του, ο Μέρλιν βούτηξε την κασέτα από την κασετοθήκη, την έβαλε στο walkman του κι ετοιμάστηκε να ακούσει τα DATA που θα του χάριζαν την αθανασία.

Το κόλπο του έπιασε, όμως στη βιασύνη του επάνω αντί για την κασέτα με τα θαυματουργά POKES πήρε την κασέτα του BUBBLE and BOBBLE, με αποτέλεσμα αντί για άπειρες ζωές, να πετύχει μόνο κάθε φορά που άνοιγε το στόμα του να βγάζει πράσινες μπουρμπουλήθρες. Όμως το φαινόμενο αυτό, ως και το γεγονός ότι ο Μέρλιν είχε ηλικία πεντακοσίων ετών (ο μικρός του αδερφός ήταν μόνο τετρακοσίων ενενήντα εφτά) εντυπωσίασε τον κόσμο και τον βοήθησε το μάγο να προσληφθεί στην αυλή του βασιλιά Αρθούρου με μισθό και ΙΚΑ πληρωμένο. Αυτό αποτελούσε τότε τεράστια επιτυχία αν σκεφτούμε ότι ο Μέρλιν ως μάγος ήταν σκράπας και στις πτυχιακές εξετάσεις της σχολής του είχε βαθμολογηθεί επιεικώς με το βαθμό "μηδέν", αφού στο μάθημα την Πληροφορικής, λόγω μυωπίας, αντί να συνδέσει τον ATARI του με την τηλεόραση, το συνέδεσε με το φούρνο μικροκυμάτων, με αποτέλεσμα το μεσημέρι να φάνε όλοι ALTERED BEAST με πατάτες, ενώ στην άσκηση "βγάλσιμο κουνελιού από το καπέλο", άσκηση βασική για την απόκτηση πτυχίου μάγου, όχι μόνο δεν μπόρεσε να βγάλει το κουνέλι από το καπέλο, αλλά δεν μπόρεσε να βγάλει ούτε το ίδιο το καπέλο, γιατί το 'χε αγοράσει δύο νούμερα μικρότερο από το κεφάλι του, με συνέπεια, όταν το φόρεσε, να σφηνώσει και να χρειαστεί να του το τραβάει ολόκληρη η εξεταστική επιτροπή.

Όσο για την ηλικία του, αργότερα διαπιστώθηκε ότι δεν ήταν πεντακοσίων ετών, αλλά μόνο τριάντα εφτά, το λάθος δε είχε γίνει στο ληξιαρχείο, εξαιτίας του Spectrum plus που χρησιμοποιούσαν για την αρχειοθέτηση.

Αλλά η μακρόχρονη επίδραση της Πληροφορικής στην παραψυχολογία φαίνεται και μέσα από τα παλιά παραμύθια. Όλοι ασφαλώς έχουμε διαβάσει το κλασικό παραμύθι "Η ωραία κοιμωμένη της οδού Στουρνάρη", όπου ένας κακός DRAGON 32 (το παλιό εγγλέζικο οκτάμπιτο μηχάνημα, όσοι θυμούνται) τρομοκρατεί τον κόσμο και κόβει το νερό σ' ολόκληρο το βασίλειο, αναγκάζοντας το βασιλιά να προσφέρει ως αμοιβή σ' όποιον το σκοτώσει το μισό του βασίλειο.

Επειδή όμως κανείς δεν εμφανίζεται, υπόσχεται μαζί με το βασίλειο να του δώσει γυναίκα και τη βασιλοπούλα, αλλά και πάλι το κόλπο δεν πιάνει. Ώσπου ο βασιλιάς, απελπισμένος, προσφέρει, εκτός από το βασίλειό του και τη βασιλοπούλα και μια ετήσια συνδρομή στο PIXEL, οπότε γίνεται χαμός και όλοι τρέχουνε να σκοτώσουν το DRAGON 32, αλλά μόνο ένας μικρός hacker το πετυχαίνει, βγάζοντας το τροφοδοτικό του από την πρίζα.

Πεθαίνει λοιπόν ο DRAGON 32, ο hacker γίνεται βασιλιάς, ο κόσμος

γλιτώνει από τον τρόμο και τελικά το παραμύθι, χάρη στην Πληροφορική, τελειώνει χαρούμενα (πάντως το νερό δεν ξαναγύρισε στο βασίλειο, γιατί δεν το 'χε κόψει ο DRAGON, αλλά η ΕΥΔΑΠ, επειδή δεν πλήρωναν το λογαριασμό).

Η αναμφισβήτητη λοιπόν αλληλεπίδραση και αλληλεξάρτηση μεταξύ computers και παραψυχολογίας ήταν φυσικό να κινήσει το ενδιαφέρον των ειδικών επιστημόνων που προσπάθησαν να ερμηνεύσουν το φαινόμενο. Ήδη στο Πανεπιστήμιο της Γιούτα, γίνονται σχετικά πειράματα με εντυπωσιακότερο εκείνο της 17ης Οκτωβρίου 1988, που ακριβώς τα μεσάνυχτα, στο αμφιθέατρο της Ιατρικής Σχολής, το περίφημο μέντιουμ Μαντάμ Ρουσσώ, με τη βοήθεια τριάντα δύο καθηγητών κι ενός LYNX της ATARI, κατόρθωσε να ζωντανέψει τα φαντάσματα του PAC-MAN, που αγανακτισμένα άρχισαν να κυνηγούν τους έντρομους πανεπιστημιακούς γύρω από τα θρανία.

Ευτυχώς όμως, πάνω στο κυνηγητό τα φαντάσματα μπερδεύτηκαν μεταξύ τους και πάτησε το ένα το σεντόνι του αλλουνού, με αποτέλεσμα να αποκαλυφτεί ότι ο BLINKY και ο INKY δεν είναι φαντάσματα, αλλά οι αδερφοί MARIO που έβγαζαν extra μεροκάματο κρυφά από τη Nintendo δουλεύοντας στο PAC-MAN της Atari. Όσο για τα άλλα δύο φαντασματάκια του παιχνιδιού, τον PINKY και τη SUE, λέγεται ότι είναι ο BUBBLE και ο BOBBLE με σεντόνια, αλλά κατόρθωσαν να την κοπανήσουν, προτού αποκαλυφτεί η πραγματική τους ταυτότητα.

Τους ίδιους και χειρότερους κινδύνους αντιμετώπισε η ομάδα του καθηγητή Brown του Πανεπιστημίου της Καλκούτα, όταν θέλησε να δοκιμάσει τις δυνατότητες των υπολογιστών στην τέχνη των φακίρηδων. Τρέχοντας ένα πρόγραμμα φλάουτο - simulator στο Spectrum κατόρθωσαν, παρά το φτωχό ήχο, να κάνουν μια κόμπρα να βγει από το καλάθι της, να χορέψει ένα καλαματιανό και μετά να γυρίσει ήσυχα ήσυχα στη θέση της. Όταν το ίδιο πρόγραμμα το έτρεξαν στην Amiga με τα τρομερά chips ήχου, τα αποτελέσματα ήταν τραγικά, αφού μαζί με την κόμπρα άρχισε να χορεύει και η γραβάτα του καθηγητή Brown και κόντεψε να τον στραγγαλίσει.

Πάντως, παρά τις προσπάθειες των επιστημόνων, πολλά μυστήρια παραμένουν άλυτα. Γι' αυτό και χρειάζεται μεγάλη προσοχή στο computing προγραμμάτων που ασχολούνται με μάγους, ξόρκια, τέρατα και προβλέψεις, γιατί οι συνέπειες μπορεί να είναι καταστροφικές για το χρήστη (το 1890 ο πρίγκιπας Ευγένιος της Σαβοΐας, παίζοντας στον Αρχιμήδη του, προσπάθησε να κάνει hacking σ' ένα πρόγραμμα τράπουλας Ταρώ, με συνέπεια να μεταμορφωθεί σε ποντίκι AMX για spectrum).

Όμως, όσο επικίνδυνη είναι η επιπόλαιη χρήση τέτοιων προγραμμάτων, τόσο ευεργετική μπορεί να είναι η σωστή. Χάρη στο πρόγραμμα "Βροχοποιός" της U.S. GOLD σώθηκε το 1958 η αγροτική παραγωγή της Αλαμπάμα. Μόλις έτρεξαν το πρόγραμμα στον ATARI 520 STE, άνοιξε ο ουρανός κι άρχισε να βρέχει καταρρακτωδώς. Το ίδιο συνέβη και όταν την επόμενη χρονιά έτρεξαν ξανά το πρόγραμμα, αλλά αυτή τη φορά σε spectrum, οπότε και πάλι έβρεξε, κάπως καθυστερημένα βέβαια, αφού μεσολάβησε μια μικρή περίοδος ξηρασίας τριάντα ετών.

Παρά όμως τους κινδύνους, η έρευνα προχωρά και καθημερινά νέοι τομείς της σχέσης Πληροφορικής και παραψυχολογίας φωτίζονται. Πρόσφατα μάλιστα τέσσερις computers ψάχνοντας στην έρημο Σαχάρα για τον τάφο του Ναβουχοδονόσορα, βρήκαν το λυχνάρι του Αλαντίν. Όταν το έτριψαν και βγήκε το τζίνι από μέσα, του ζήτησαν ο καθένας από μια χάρη: η Amiga να γίνει και επαγγελματικός κομπιούτερ, ο Αρχιμήδης φτηνός κομπιούτερ, ο Amstrad γρήγορος κομπιούτερ, ευχές που το τζίνι έσπευσε να πραγματοποιήσει, ενώ τον τέταρτο της παρέας, τον Spectrum 48K, τον έκανε μανταλάκι της μπουγάδας, αγανακτώντας από την παράλογη απαίτησή του: ο 48άρης ζήτησε να γίνει αληθινός κομπιούτερ.

Nintendo®

GAME BOY™ EXPRESS

ΑΠΟ ΤΗΝ ThirdWave ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ



ΜΕ ΔΩΡΟ ΤΟ TETRIS

ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΤΟ GAME BOY ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ THIRD WAVE ΦΘΑΝΕΙ EXPRESS *ΣΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΣΑΣ!*

ΤΟ GAME BOY ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΠΑΝΤΟΥ ***ΑΦΟΥ ΧΩΡΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ!***
ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΔΡΑΣΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΗ ΠΛΑΚΑ.
ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΑΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '90 ΚΑΙ ΖΗΣΤΕ ΤΙΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΑΡΙΖΕΙ Η NINTENDO.





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

HARDWARE

GAME BOY ΚΑΙ TETRIS*	*29.900 ΔΡΧ*	☐

SOFTWARE

*F1 RACE***	*9.680 ΔΡΧ.*	☐
ALLEYWAY	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
SUPER MARIOLAND	*9.680 ΔΡΧ.*	☐
SOLAR STRIKER	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
*TENNIS****	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
*PINBALL-THE REVENGE OF THE GATOR****	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
WIZARDS AND WARRIORS	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
*KWIRK****	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
THE AMAZING SPIDERMAN	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
GARGOYLE'S QUEST	*7.380 ΔΡΧ.*	☐
*NINTENDO WORLD CUP****	*7.380 ΔΡΧ.*	☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..............................

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..............................

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..............................

ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.
ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
THIRDWAVE
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

**ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ*
***ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ*
****ΓΙΑ ΕΝΑΝ Ή ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ*

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

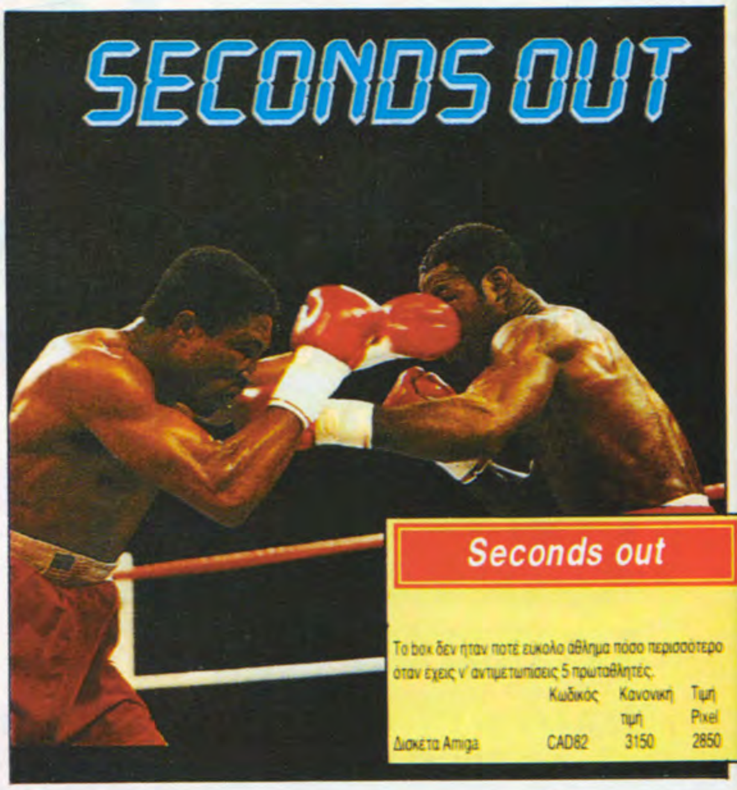
Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Χριστουγεννιάτικες Εκπτώσεις

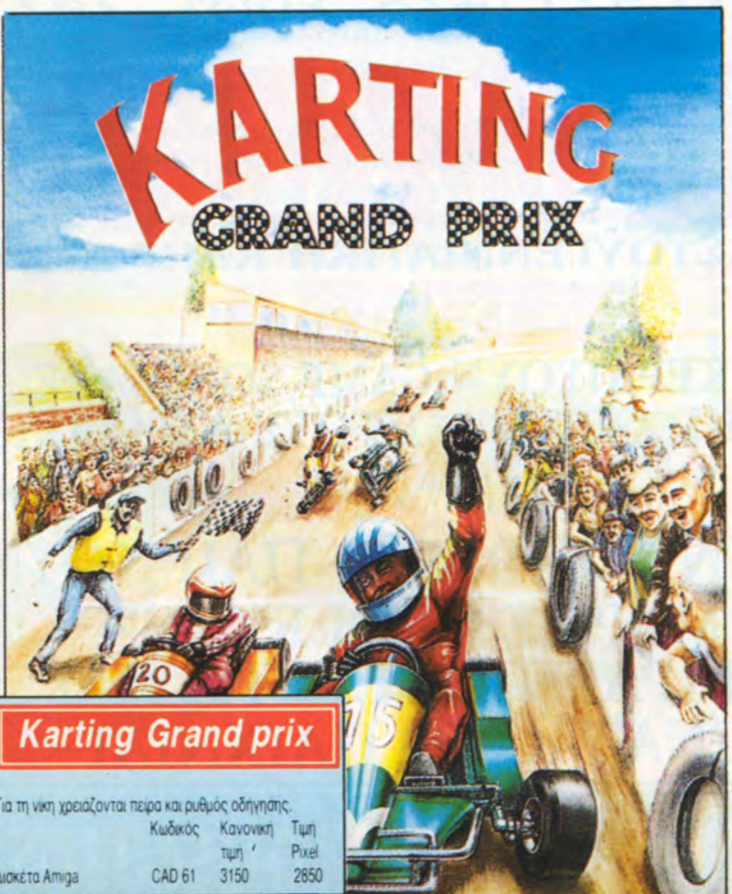
20% επί των τιμών



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850



Karting Grand prix

Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

Maze adventures

4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Backgammon

Και τώρα ώρα για ταβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650

8–μπιτες Προσφορές

AMSTRAD 6128

HARD DRIVIN - AD • LICENCE TO KILL - AD
GUERILLA WAR AD • GEMINI WING - AD
TIGER ROAD - AD • L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - AD
ROBOCOP - AD • OPERATION WOLF - AD
TOTAL RECALL AD • ELIMATOR AD

2.100 δρχ το ένα

COMMODORE DISK

NEW ZEALAND STORY CD • ADIDAS CD
BAAL - CD • CAPTAIN FIZZ - CD
PUSNIC CD • TOTAL RECALL CD
SHADOW WARRIOR CD • OPERATION WOLF CD
F-16 CD

2.100 δρχ το ένα

AMSTRAD 464 CASETTE

LED STORM -AC • UNTOUCHABLES AC
CHASE H. Q AC • BEACH VOLLEY AC
RAINBOW ISLAND AC • HARD DRIVIN - AC
THE GAMES - AC • PACMANIA - AC
HOT ROD - AC • L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - AC

1.400 δρχ το ένα

Και στα πέντε παιχνίδια, διαλέξτε 1 ΔΩΡΟ!!

SPECTRUM CASETTE

NEW ZEALAND STORY SC • CHASE H.Q.SC
PACMANIA - SC • F-16 SC
OPERATION THUNDERBOLT SC • THE GAMES -SC
RUN THE GAUNTLET - SC • THE DEEP - SC
L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - SC

1.400 δρχ το ένα

COMMODORE CASETTE

RAMBO III -CC • THE GAMES-CC
ADIDAS-CC • THE DEEP-CC
BETER DEAD-CC • CAPTAIN FIZZ-CC
WAR MACHINE-CC • BAAL -CC
JAWS - CC

1.400 δρχ το ένα

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΟΤΙ ΓΙΑ ΤΙΣ 8-ΜΠΙΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΕΚΠΤΩΣΗ 20% ΕΠΙ ΤΩΝ ΤΙΜΩΝ, ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

PIXEL 80

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

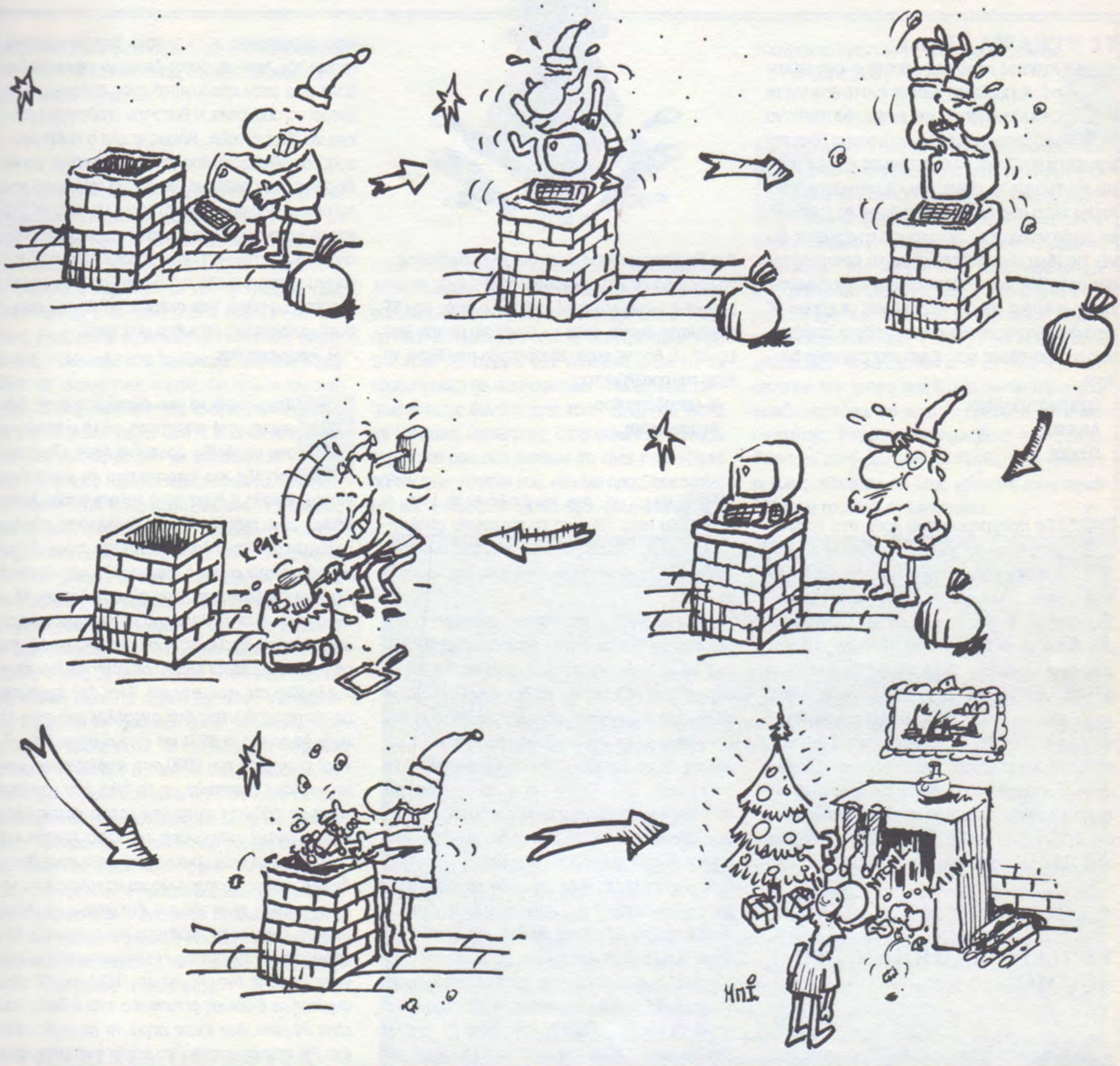
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***

**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΤΙ ΕΓΡΑΨΑ ΠΑΛΙ;

? Αγαπητό περιοδικό, κάποτε σ' ένα τεύχος ο Γ. Κυπαρίσσης έγραψε ένα review για το C 64 emulator για την Amiga. Θα ήθελα να μου πείτε αν αυτό το πρόγραμμα δίνει την ικανότητα σύνδεσης με κασετόφωνο και πώς μπορώ να ενώσω το drive του Commodore στην Amiga (με τι σύρμα, σε ποιο socket κ.λπ.). Επίσης, θα ήθελα να ρωτήσω αν το spectrum emulator δίνει τις ίδιες δυνατότητες με το commodore emulator, δηλαδή σύνδεση drive ή κασετόφωνου; Τέλος, η Amiga μπορεί να συνδεθεί με κάποιο PC hard disk; Θα παρακαλούσα να στείλετε ταχυδρομικά τις απαντήσεις σας. Συνεχίστε την καλή δουλειά!

Παπαϊωάννου Νίκος
Λεμεσός
Κύπρος

! *Το πρόγραμμα που ήρθε στα γραφεία μας ήταν δυστυχώς prerelease version και δεν είχαμε τη δυνατότητα να πληροφορηθούμε για τα πλήρη χαρακτηριστικά του. Επίσης, η έκδοση που είχαμε στα γραφεία μας δεν είχε τη δυνατότητα σύνδεσης κασετόφωνου αλλά μόνο C-64 drive. Το spectrum emulator δεν το έχουμε δει από κοντά κι ούτε έχουμε ακούσει τίποτε γι' αυτό (προφανώς δεν είναι άξιο λόγου). Τέλος, η Amiga μπορεί άνετα να συνδεθεί με μια μεγάλη γκάμα από μοντέλα hard disks. Σ' ευχαριστούμε για τα ενθαρρυντικά σου λόγια και λυπόμαστε που σε δυσαρεστήσαμε: η στήλη δεν στέλνει ποτέ ταχυδρομικά απαντήσεις. Γιατί άλλωστε να κρύβεσαι; Είπες τίποτε κακό;*

ΤΑ DATA ΧΑΘΗΚΑΝ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

? Αγαπητό περιοδικό, τελευταία μου παρουσιάζεται ένα πολύ περίεργο πρόβλημα, όταν χρησιμοποιώ τον εκτυπωτή μου με τον ST που έχω. Ο εκτυπωτής μου είναι Epson LX-85 και, όταν τυπώνω μια σελίδα με το First Word Plus, χάνω το πρώτο μισό της σελίδας. Αντί να τυπωθεί το κείμενο που έχω στείλει τυπώνονται "ιερογλυφικά" και ο εκτυπωτής κάνει πολλά form feed. Επίσης, έχω παρόμοια προβλήματα με το Degas Elite και το Cerificate Maker. Πάντα χάνονται τα πρώτα δεδομένα που στέλνει ο υπολογιστής στον εκτυπωτή. Μην βιαστείς να μου πεις ότι φταίει κάποιο από τα δυο μηχανήματα, γιατί και τα δυο δουλεύουν τέλεια, όταν δεν είναι συνδεδεμένα μαζί! Δοκίμασα τον Epson στο PC ενός φίλου μου και τυπώνει κανονικά. Επίσης ο δικός μου ST λειτουργεί άψογα, όταν το συνδέσω με τον Star LC-10. Τι λες γι' αυτό; Μπορείς να μου βρεις τη λύση του προβλήματος;

Ν. Παπαδόπουλος
Θεσσαλονίκη

! *Χμμμ.... αν σου πω ότι ξέρω τη λύση, τι θα πεις; Πάντως το συνεργείο υπολογιστών "Ο Ιάπωνας", με το οποίο συνεργαζόμαστε ως περιοδικό, μας συμβουλεύει τα εξής:*

α) Το ότι καθένα από τα δυο μηχανήματα που δεν συνεργάζονται μεταξύ τους λειτουργεί κανονικά με άλλο hardware δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει κακή ρύθμιση. Αν και δεν έχω δουλέψει με το μοντέλο που έχεις, κατά 99% θα έχεις κάποια dip switches, τα οποία μάλλον θα πρέπει να αλλάξουν θέση. Συμβουλέψου το manual του εκτυπωτή σου, άλλαξε τη θέση ορισμένων dip switches και ξαναδοκίμασε. Η τακτική αυτή συνήθως αποδίδει. Αν όμως τίποτε δεν αλλάξει, τότε καιρός να μάθεις ένα μεγάλο μυστικό:

β) Η παράλληλη θύρα σου δεν τροφοδοτείται με την "ποσότητα" ρεύματος που χρειάζεται. Η σχεδίαση του ST, όσον αφορά την παράλληλη θύρα, θυμίζει λίγο Amstrad στις... καλύτερές της στιγμές. Ένα ευφυές τρικ χρησιμοποιήθηκε για να κρατηθεί χαμηλό το κόστος: η οδήγηση του εκτυπωτή γίνεται μέσω του τσιπ ήχου (!), αντί για ένα κανονικό Centronics controller. Οι λύσεις που προτείνονται είναι οι ίδιες με εκείνες που προτείνονται για το DMA port: βρες ένα κοντύτερο καλώδιο. Μια πιο ακριβή λύση είναι να αναζητήσεις ένα printer buffer, λύση όμως αρκετά ακριβή. Με ένα κοντύτερο καλώδιο θα πρέπει να λυθεί το πρόβλημά σου μια και καλή.

ΠΟΝΤΙΚΟΔΟΥΛΕΙΕΣ

? Αγαπητό περιοδικό, έχω εδώ και αρκετό καιρό έναν Atari 520STFM (δυο χρόνια συγκεκριμένα) και έχουν παρουσιαστεί αρκετά προβλήματα με το ποντίκι. Έχω το κανονικό mouse της Atari, το οποίο δουλεύει κανονικά (το δοκίμασα στον υπολογιστή ενός φίλου μου). Τι μπορεί να συμβαίνει; Η θύρα του υπολογιστή δείχνει να είναι εντάξει. Μήπως φταίει ο επεξεργαστής του πληκτρολογίου; Τι πρέπει να κάνω, για να διορθώσω το πρόβλημα; Θα πρέπει επίσης να σου πω ότι έχω κι έναν εκτυπωτή Epson LQ-500 και δεν μπορώ να εκτυπώσω την οθόνη πατώντας τα δυο πλήκτρα Alternate και Help. Ο εκτυπωτής δεν μετακινεί το χαρτί κι όλα τυπώνονται σε μια γραμμή. Τι πρέπει να κάνω; Έχει σχέση η βλάβη του εκτυπωτή με το ποντίκι; Περιμένω απάντηση.

Η. Αντωνόπουλος

! *Δεν μπορώ να σου δώσω υπεύθυνη διάγνωση από απόσταση, αλλά μπορώ να σου υποδείξω ορισμένα hints. Πρώτον, κοίταξε πιο προσεκτικά τη θύρα του mouse. Επειδή η θύρα αυτή ταλαιπωρείται λόγω θέσης, είναι πιθανό να έχει ξεκολλήσει κάποιο ποδαράκι από την πλακέτα. Ωστόσο, η μεγαλύτερη πιθανότητα είναι να παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα ο επεξεργαστής του πληκτρολογίου. Μην ανησυχείς, είναι το λιγότερο που μπορεί να σου συμβεί και επιδιορθώνεται επίσης εύκολα, μια και το τσιπάκι βρίσκεται επάνω σε βάση και δεν είναι κολλημένο στη motherboard. Έτσι, δεν έχεις παρά να προμηθευτείς ένα ανταλλακτικό τσιπ (ο κωδικός του είναι 6301 και ανήκει στην "οικογένεια" των τσιπς του 6800 από τη Motorola - μην με ρωτήσεις δυστυχώς για το πώς. Δεν μου έχει τύχει να ψάξω γι' αυτό στα καταστήματα ηλεκτρονικών). Ανασηκώνεις το παλιό τσιπάκι και σπρώχνεις το καινούριο μαλακά στην κενή βάση. Αν δεν νιώθεις τόσο ικανός για να κάνεις κάτι τέτοιο, η λύση είναι μια και δοκιμασμένη: Atari Service. Όσο για το πρόβλημα του εκτυπωτή, δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Η ενσωματωμένη ρουτίνα εκτύπωσης της οθόνης στη ROM του ST είναι συμβατή με 9-πινους εκτυπωτές, ενώ ο δικός σου είναι 24 pins. Δεν έχεις παρά να προμηθευτείς ένα PD προγραμματάκι, το οποίο αντικαθιστά τη ρουτίνα εκτύπωσης του Atari με τη δική του, δίνοντάς σου τη δυνατότητα να ορίσεις εσύ τον printer driver που ταιριάζει στο δικό σου Epson. Το προγραμματάκι λέγεται Alt-Help Solution.*

ΠΟΣΟ ΣΚΛΗΡΑ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΕΝΑΣ ΣΚΛΗΡΟΣ;

? Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 με 1 MB μνήμης. Σκέφτομαι να αγοράσω ένα σκληρό δίσκο για τον υπολογιστή μου, αλλά θα ήθελα να είμαι σίγουρος αν

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

πράγματι θα μου φανεί χρήσιμος. Θα ήθελα να μου πεις τι μπορεί να κάνει ένας σκληρός δίσκος και αν αξίζει να τον αγοράσω.

Π. Ξινός

! *Είναι καθαρά προσωπικό θέμα, απλά γιατί δεν μπορώ να ξέρω με τι ασχολείσαι. Σε ενδιαφέρουν τα games; Τότε ο σκληρός δίσκος θα είναι μάλλον άχρηστος. Ασχολείσαι σοβαρότερα με τον προγραμματισμό; Τότε μάλλον είναι καλή η ιδέα σου. Γενικά, πάντως, ένας σκληρός δίσκος δεν είναι κάτι διαφορετικό, αλλά απλά κάτι "καλύτερο" από ένα floppy drive, σε όλους τους τομείς. Το πρώτο πλεονέκτημα είναι η χωρητικότητα. Ενώ ένα drive μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι 880 K δεδομένων, ένας σκληρός δίσκος μπορεί να αποθηκεύσει από 25 έως 120 φορές περισσότερα δεδομένα. Επίσης η πρόσβαση είναι πολύ ταχύτερη, ενώ ο χειρισμός των αρχείων γίνεται με πολύ πιο ευέλικτο τρόπο. Το μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι ο σκληρός δίσκος δεν μπορεί να αντικατασταθεί (αν και τώρα πια υπάρχουν και removable hard drives). Όλες οι πληροφορίες αποθηκεύονται στον ίδιο δίσκο, κι αν αυτός γεμίσει, τότε θα πρέπει να δίνεις προτεραιότητα στα αρχεία που θα αποθηκεύσεις, να διαγράφεις άχρηστα αρχεία και τέλος να αντικαταστήσεις το σκληρό σου δίσκο με μεγαλύτερη μονάδα. Βέβαια, αυτά τα προβλήματα ανήκουν στο μέλλον και δεν θα πρέπει να σε απασχολούν από τώρα. Το σίγουρο είναι ότι ο σκληρός δίσκος είναι ό,τι καλύτερο μπορείς να έχεις για αποθήκευση δεδομένων: γλιτώνεις τις συχνές αλλαγές των δισκετών, έχεις κέρδος χρόνου και μεγαλύτερη ευελιξία. Αν οι εφαρμογές που χρησιμοποιείς θα επωφεληθούν από αυτά τα πλεονεκτήματα (και είναι πράγματι μερικές που σίγουρα ωφελούνται, image processing, ray tracing, CAD, DTP κ.λπ.), τότε χαλάλι οι οικονομίες!*

ΜΕ ΑΝΟΙΧΤΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ

? Παίρνω το περιοδικό από το τεύχος 36 και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πιστεύω πως το περιοδικό δεν έχει δώσει την απαραίτητη σημασία στα Windows 3.0, παρ' όλο που έχουν καθιερωθεί σαν στάνταρ. Αυτό το λειτουργικό με τα καταπληκτικά γραφικά, το πραγματικό Multitasking, τη δυναμική διαχείριση μνήμης και το ευκολόχρηστο γραφικό περιβάλλον με παράθυρα και ποντίκι που χρησιμοποιεί έχει επισκιάσει ακόμη και το θρυλικό FINDER του Macintosh και έχει γίνει αιτία για πολλές καινούριες μόνιμες στήλες σε διάφορα περιοδικά. Μια τέτοια παραθυρομανία αξίζει να μπει και στο PIXEL, τη στιγμή που δεν ενδιαφέρει μόνο τους PC users αλλά και τους κατόχους άλλων υπολογιστών. Μέσα από τη στήλη αυτή θα πρέπει να παρουσιάζονται θέματα για την καλή λειτουργία των Windows αλλά και τα προγράμματα που κυκλοφορούν γι' αυτά, εκμεταλλευόμενα τις δυνατότητές τους, όπως π.χ. Word for Windows, Powerpoint, Corel Draw κ.λπ. Ελπίζω η επιθυμία μου, που πιστεύω ότι είναι και επιθυμία άλλων αναγνωστών σου, να γίνει πραγματικότητα, μια και η νέα αυτή γενιά προγραμμάτων είναι πραγματικά εντυπωσιακή και άξια αναφοράς.

Γ. Χατζηπέτρου

! *Αγαπητέ μας φίλε, το περιοδικό δίνει την πρέπουσα βαρύτητα στο θέμα των Pcs και των εφαρμογών τους και με το παραπάνω. Γι' αυτόν το λόγο υπάρχει το PC Master. Όπως καταλαβαίνεις, δεν μπορούμε να στερήσουμε την ύλη του ενός περιοδικού για χάρη του άλλου. Αυτή είναι άλλωστε η αιτία που δημιουργήθηκε το PC Master: να προσφέρει θέματα που ενδιαφέρουν τους PC users και τα οποία δεν μπορούσαν να καλυφτούν από το Pixel, τουλάχιστον με τον τρόπο που καλύπτονται τώρα. Δεν νομίζω, ωστόσο, ότι αυτό θα πρέπει να σε δυσαρεστήσει. Υπάρχει το περιοδικό που ζητάς. Τώρα, αν αυτό δεν είναι το Pixel... τι να κάνουμε κι εμείς; Κλέφτες θα τους κάνουμε τους συναδέλφους του απέναντι γραφείου;*

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CHIP Ή FAST;

? Αγαπητό Pixel, είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να σε ρωτήσω ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ της Fast Ram και της Chip Ram. Έχω διαβάσει ορισμένες εξηγήσεις που έχεις δημοσιεύσει στο περιοδικό σου κατά καιρούς, αλλά δεν έχω καταφέρει να βγάλω άκρη. Μπορείς να μου τα ξαναεξηγήσεις με απλά λόγια;

Γ. Τσιπόγιας
Πάτρα

! *Όλα τα γραφικά και ο ήχος που παράγονται από τον υπολογιστή σου ελέγχονται από μια ομάδα εξειδικευμένων τσιπς. Αυτό που μας ενδιαφέρει περισσότερο (και εκτελεί τον κύριο όγκο δουλειάς) είναι το γνωστό Agnus. Αν και πρόκειται για ένα αρκετά πολύπλοκο τσιπ, δεν είναι σε καμιά περίπτωση πολυπλοκότερο από τον κεντρικό επεξεργαστή 68000. Για παράδειγμα, ενώ ο 68000 μπορεί να χειριστεί μέχρι και 16 MB ελεύθερης μνήμης, το Agnus δεν μπορεί να χειριστεί περισσότερα από 512 Kbytes. Η μνήμη αυτή που χρησιμοποιεί το Agnus ονομάζεται chip memory και λέγεται έτσι γιατί είναι το μοναδικό τμήμα της μνήμης που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα custom chips. Φυσιολογικά, οι λειτουργίες του υπολογιστή αποτελούνται κατά το μεγαλύτερο μέρος τους από διαδικασίες μεταφοράς δεδομένων μεταξύ του επεξεργαστή και της μνήμης. Το τσιπάκι των γραφικών έχει κι αυτό τις δικές του ανάγκες για χρήση μνήμης. Υπάρχει λοιπόν το ενδεχόμενο τόσο ο 68000 όσο και το Agnus να προσπαθήσουν να χρησιμοποιήσουν το ίδιο τμήμα της μνήμης, πράγμα που θα οδηγήσει σε crash. Αυτό αντιμετωπίζεται από τη σχεδίαση της Amiga, δίνοντας προτεραιότητα στο Agnus για χρήση της ειδικής chip μνήμης με την τεχνική cycle stealing. Τι σημαίνει αυτό: Όταν ο επεξεργαστής προσπαθήσει να έχει πρόσβαση στην chip memory την ίδια στιγμή με το Agnus, τότε ο επεξεργαστής καθυστερεί. Ωστόσο, ο 68000 μπορεί να χρησιμοποιήσει χωρίς προβλήματα το υπόλοιπο της μνήμης, το οποίο και ονομάζεται fast memory. Η ιδανική κατάσταση είναι τα προγράμματα που τρέχουν στην Amiga να αποθηκεύονται (ο κώδικας) στη fast memory, ενώ τα γραφικά και ο ήχος να αποθηκεύονται στην chip memory. Αυτό βέβαια δεν ισχύει στις απλές Amiga, μια και όλη η μνήμη χαρακτηρίζεται σαν chip memory.*

Mr. Byte

Αυτόν το μήνα, συγκεντρώσαμε και απαντάμε σε αρκετές απορίες σας γύρω από την Amiga. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε πάντα να μας στέλνετε τις απορίες σας σχετικά με τον υπολογιστή σας, όσο πολύπλοκες κι αν σας φαίνονται, στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ ΣΤΗ C

? Αγαπητό περιοδικό,
δεν θα σου καταναλώσω τον πολύτιμο χώρο σου δίνοντάς σου τα αυτονόητα συγχαρητήριά μου για την ποιότητα της ύλης σου, αλλά θα περάσω κατευθείαν στο περιεχόμενο της απορίας μου: εδώ και αρκετό καιρό άρχισα να ασχολούμαι με τον προγραμματισμό σε γλώσσα BASIC (έγραψα αρκετά προγράμματα, για προσωπική μου χρήση, αρκετά αξιόλογα) και τώρα θέλω να επεκταθώ και στο χώρο της C. Ο πρώτος όρος που συνάντησα και μου φαίνεται απαραίτητο να τον κατανοήσω είναι "ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" (την είχα συναντήσει και στο manual της AmigaBASIC, αλλά έκανα πως δεν την είδα). Οι συναρτήσεις βιβλιοθήκης τι είναι; Επίσης, διάβασα ότι το πρόγραμμά μου σε C, αφού το κάνω compiled, πρέπει να το κάνω και linked. Τι είναι αυτός ο Linker; Όπως καταλαβαίνεις, μόλις ξεκίνησα με την C.

Υ.Γ.: Επειδή μάλλον δεν θα το κατάλαβες, έχω μια Amiga 500 με 1 MB RAM, είναι αρκετή;

Δικός σου,
Βενετσανάκος Γιάννης

! Φίλε Γιάννη,
τελικά, είχες δεν είχες, την είπες την καλή σου την κουβέντα. Οι βιβλιοθήκες που λες είναι όντως κάτι απαραίτητο για τον προγραμματισμό σε γλώσσα C στην Amiga. Είναι συλλογές από ρουτίνες που οι κατασκευαστές τους έκριναν ότι έχουν κάτι κοινό μεταξύ τους και έτσι τις ομαδοποίησαν. Έτσι π.χ. η graphics.library έχει ρουτίνες που χειρίζονται τα γραφικά της Amiga, όπως γράψιμο κειμένου, ζωγράφισμα σχημάτων, λειτουργίες fill κ.λπ., ενώ η diskfont.library για το χειρισμό των σετ χαρακτήρων που βρίσκονται στο δίσκο κ.λπ. Εσύ, ως προγραμματιστής, το μόνο που πρέπει να κάνεις, για να χρησιμοποιήσεις αυτές τις ρουτίνες (οι οποίες αλλιώς ονομάζονται συναρτήσεις βιβλιοθήκης - library functions), είναι να ανοίξεις τη βιβλιοθήκη όπου ανήκουν οι ζητούμενες συναρτήσεις. Ο τρόπος εξηγείται σε κάθε βιβλίο σχετικό με τη C στην Amiga και είναι πολύ απλός.

Οι βιβλιοθήκες είτε φορτώνονται από το δίσκο (directory libs:) είτε μόνιμες στη ROM. Αυτό, όμως, δεν επηρεάζει καθόλου τον προγραμματιστή. Βιβλιοθήκες έτοιμες υπάρχουν αρκετές στη ROM της Amiga, αλλά και στο δίσκο του workbench, μπορείς όμως με κάποια προγράμματα να φτιάξεις και τις δικές σου. Μια πλήρης περιγραφή των έτοιμων βιβλιοθηκών του συστήματος γίνεται στο Amiga ROM Kernel Manual.

Τώρα, ο Linker είναι ένα πρόγραμμα που παίρνει το object module που παράγεται από τον compiler και το ενώνει με άλλα object modules, όπως είναι, π.χ., το Lstartup.obj που αναλαμβάνει την εκκίνηση του προγράμματός σου ή άλλα προγράμματα που έχεις κάνει compiled προηγουμένως και χρειάζεται να καλέσεις κάποιες functions από αυτές μέσα στο πρόγραμμά σου. Επίσης, αναλαμβάνει τη σύνδεση του προγράμματός σου με τις βιβλιοθήκες της γλώσσας [αν π.χ. χρησιμοποιείς printf () κ.λπ.] και την amiga.lib.

Όσο για το σύστημά σου, κρίνεται ανεπαρκές για σοβαρή εργασία, κυρίως λόγω ταχύτητας. Δεν αναφέρεις αν έχεις δεύτερο drive, αλλά, αν όχι, καλύτερα προμηθεύσου. Ένας σκληρός δίσκος θα έλυνε το πρόβλημα του ατελείωτου φορτώματος των include αρχείων...

AMIGA TURBO?

? Αγαπητό PIXEL,
είμαι ένας παλιός και φανατικός αναγνώστης σου από την Καισαριανή. Σου έχω γράψει και στο παρελθόν, όταν προσπαθούσα να επιλέξω υπολογιστή και ακολουθώντας τη συμβουλή σου, σύμφωνα με τις ανάγκες μου, επέλεξα την Amiga 500. Επειδή μάλλον (σίγουρα) δεν θα θυμάσαι, ασχολούμαι με βιντεοσκοπήσεις εκδηλώσεων. Αυτή τη στιγμή λοιπόν ασχολούμαι με τη δημιουργία δικών μου τρισδιάστατων animations μέσω του SCULPT 4D και του TurboSilver (και τα δύο, αν δεν τα έχεις υπόψη σου, κάνουν raytracing). Αν έχεις όμως δοκιμάσει να κάνεις ποτέ κάτι τέτοιο, μάλλον θα έχεις ήδη καταλάβει ποιο είναι το πρόβλημά μου: η ταχύτητα. Γιατί είναι αδιανόητο να γίνει σοβαρή δουλειά φτιάχνοντας δύο-τρία καρέ την ημέρα. Μια και η A3000 αποκλείεται λόγω τιμής, σκέφτομαι κάποιον accelerator με τον 68020. Ποια θα είναι η διαφορά στις επιδόσεις; Θα έχω πλήρη συμβατότητα με τον 68000;

Μηνακάκης Βασίλης

! Αγαπητέ Βασίλη,
χαίρομαι που σε βοηθήσαμε μία φορά στο παρελθόν και ελπίζω να σε βοηθήσουμε και πάλι. Χωρίς να ξέρω για ποια κάρτα μιλάς, μια και υπάρχουν τουλάχιστον τρεις αυτή τη στιγμή για τη Amiga 500.

Λαμβάνοντας υπόψη τις επιδόσεις που δίνουν χαρακτηριστικά π.χ. του A5000, τα πράγματα είναι από εντυπωσιακά μέχρι απίστευτα, μια και η μικρή 500άρα χτυπά την 3000 για μερικά configurations. Το πρόβλημα όμως είναι και οικονομικό (τουλάχιστον σύμφωνα με το δικό μου βαλάντιο που δεν θα μπορούσε να αντέξει π.χ. έναν 68020 στα 16 MHz με κάποια MegaBytes RAM και τον 68882 στα 50 MHz), μια και μπαίνουμε βαθιά στις 6-ψήφιες τιμές. Αν λοιπόν θέλεις κάτι πολύ φθηνότερο με πάρα πολύ καλά αποτελέσματα, στο χώρο του raytracing είναι ένας μαθηματικός συνεπεξεργαστής (π.χ. 68881). Τώρα για τη συμβατότητα των επεξεργαστών: ο 68020 κάνει όλα όσα κάνει ο 68000 και κάτι (μάλλον πολλά) παραπάνω. Η συμβατότητα χαλά, αν κάποιος καλέσει κάποιες συγκεκριμένες εντολές του 68000, οι οποίες είναι απαγορευμένες στον 68020 και θα προκαλέσουν μάλλον software failure. Οι σχεδιαστές της Amiga πρόβλεψαν λοιπόν και έχουν φτιάξει κάποιες ρουτίνες, οι οποίες αντικαθιστούν τις εν λόγω εντολές, προφυλάσσοντας τη συμβατότητα με 68020, 68030 κ.λπ. Από ό,τι ξέρω τα περισσότερα σοβαρά προγράμματα συνεργάζονται με αυτές τις ρουτίνες και δεν υπάρχει πρόβλημα. Για τα παιχνίδια δεν μπορώ να σου ορκιστώ, αλλά σίγουρα ο accelerator θα μπορεί να μεταπέσει σε 68000 mode κατ' επιθυμίαν του χρήστη.

ΣΚΟΡΠΙΑ ΜΝΗΜΗ

? Αγαπητό PIXEL,
λέγομαι Πηλιούρας Θανάσης και εδώ και λίγο καιρό αγόρασα μια επέκταση μνήμης 1 MB για την Amiga μου. Τα πάντα λειτουργούν σωστά, όταν φορτώνω κάποιο πρόγραμμα που χρειάζεται 1 MB μνήμης, π.χ. SuperBasePro, και ο μετρητής μνήμης του Workbench μου δεί-

Mr. Byte

χνει ότι όντως έχω πάνω από 800 K ελεύθερα. Μερικές φορές όμως έχει παρουσιαστεί το εξής πρόβλημα: αφού έχω δουλέψει αρκετή ώρα με την Amiga φορτώνοντας και ξεφορτώνοντας προγράμματα και έχοντας κάποια να τρέχουν, μου παρουσιάζεται ένα μήνυμα που με πληροφορεί ότι δεν υπάρχει αρκετή μνήμη, π.χ. για να φορτωθεί μια εικόνα, παρότι ο μετρητής μνήμης δείχνει π.χ. 500 K ελεύθερα.

Για ποιο λόγο γίνεται αυτό; Υπάρχει κάποιο πρόβλημα με τη μνήμη μου; (Δεν είναι A501.) Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χώρο σου.

Φιλικά,
Θανάσης

! Φίλε Θανάση,
δεν υπάρχει κανένας λόγος πανικού. Δύο μπορεί να είναι οι λόγοι που σου παρουσιάζεται αυτό το πρόβλημα και κανένας από αυτούς δεν είναι ότι είναι καμένα τα τσιπάκια σου. Μια αιτία θα μπορούσε να είναι ότι έχεις χρησιμοποιήσει πολλή από την chip μνήμη του υπολογιστή (η μνήμη που είχε από την αρχή), η οποία είναι 512 K και όχι 1 MB (τουλάχιστον, αν έχεις παλιά Amiga 500) και είναι αυτή στην οποία φορτώνονται οι εικόνες, ο ήχος και άλλα παρεμφερή. Έτσι μπορεί ο μετρητής να σου δείχνει 450 K ελεύθερα και εσύ να έχεις 400 K ελεύθερης μνήμης τύπου fast (η επέκταση που αγόρασες) και μόνο 50 K chip, τα οποία δεν θα χωρέσουν μια αξιοπρεπούς ανάλυσης εικόνα. Ένας δεύτερος λόγος είναι ο κατακερματισμός της μνήμης. Όταν φορτώνεις κάποιο πρόγραμμα, δεσμεύει κάποια μνήμη, την οποία ελευθερώνει αργότερα, όταν το ξεφορτώνεις. Αν αυτή η δουλειά γίνει αρκετές φορές, μπορεί να έχεις ένα μόνο πρόγραμμα στη μνήμη και να μη μπορείς να χρησιμοποιήσεις όλη τη μνήμη σου για κάποιο άλλο. Ένα παράδειγμα είναι το εξής: έστω ότι σε μία σειρά 50 καθισμάτων ενός κινηματογράφου κάθονται σκορπισμένοι 10 άνθρωποι, και το μεγαλύτερο κενό μεταξύ τους είναι 10 θέσεις. Είναι ευνόητο ότι μια παρέα 11 και πάνω, ατόμων, δεν θα μπορούσε να κάτσει σε αυτή τη σειρά ενωμένη, αν και υπάρχουν 40 άδειες θέσεις.

Το ποιο από τα δύο φταίει μπορείς να το εντοπίσεις με τη βοήθεια της εντολής Avail, που σου λέει πόση μνήμη από κάθε είδος (chip/Fast) αλλά και συνολικά είναι ελεύθερη και πόσο είναι το μεγαλύτερο κομμάτι της.

Ελπίζω να σε διαφώτισα...

ΠΕΡΙ BASIC Ο ΛΟΓΟΣ

? Αγαπητό Περιοδικό,
συγχαρητήρια για την πλούσια και καλά ενημερωμένη ύλη σου που σε έχει φέρει πρώτο στην κυκλοφορία, και ειδικά για τη στήλη Mr BYTE και PEEK και POKE, που με έχουν βοηθήσει πολύ μέχρι αυτή τη στιγμή. Πήρα λοιπόν το θάρρος να σου γράψω ζητώντας σου μερικές προτάσεις για να κάνω πιο γρήγορα τα προγράμματά μου σε γλώσσα BASIC. Έχω τον ABSOFT BASIC Compiler και την AmigaBASIC 1.2. Παλιότερα είχεις αναφέρει ότι η HiSoft BASIC είναι η μόνη BASIC που τα καταφέρνει στον τομέα της ταχύτητας. Πιστεύεις ότι είναι απαραίτητο να την αποκτήσω; Σκοπεύω να γράψω ένα μικρό παιχνίδι και γι' αυτό και η απορία μου.

Γαλάνης Γιάννης

! Φίλε Γιάννη,
σε ευχαριστώ πολύ για τα καλά σου λόγια. Όπως θα έχεις προσέξει, το περιοδικό μας προσπαθεί συνεχώς να υποστηρίζει τους επίδοξους προγραμματιστές, απαντώντας απορίες, με προγράμματα και με προγραμματιστικά tips. Έτσι, και η δικιά σου σειρά: η HiSoft BASIC είναι όντως πολύ γρηγορότερη από την AmigaBASIC και πολύ πιο δυνατή από αυτή, προσφέροντας ταυτόχρονα και άψογο Editing-User Interface. Τα προβλήματά της όμως είναι πολλά, κυρίως στον τομέα των γραφικών ή τουλάχιστον ήταν μέχρι και την 1.03 Version. Τα sprites και τα objects που σχεδιάζει με τόσο κόπο ο χρήστης μάλλον δεν θα τον τιμήσουν με την παρουσία τους στην οθόνη του, μέσω των εντολών OBJECT της γλώσσας (οι οποίες στο manual δεν εξηγούνται, αλλά σε παραπέμπουν στο βιβλίο της AmigaBASIC). Μάλλον δεν θα καταφέρεις ούτε να ζωγραφίσεις σε inverse mode με την AREA (απαραίτητο για την κίνηση κάποιων σχημάτων). Αλλά και η ενσωμάτωση ρουτινών της C, αν και θεωρητικά εύκολη, σύμφωνα με το manual, θα σου φανεί πρακτικά αδύνατη (ευτυχώς η κλήση των βιβλιοθηκών είναι η ίδια με την AmigaBASIC και λειτουργεί σωστά).

ΑΠΟ ΤΟΝ C64 ΣΤΗΝ A500

? Αγαπητό Περιοδικό,
είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και βλέποντας τη στήλη σου Mr BYTE σκέφτηκα να σου γράψω και να σε ρωτήσω σχετικά με μία απορία που έχω πάνω στην Amiga 500. Πώς μπορείς να γράψεις γλώσσα μηχανής σε αυτό τον υπολογιστή; Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα monitor, όπως και στον Commodore 64; Πού μπορώ να βρω ένα χάρτη μνήμης της Amiga; Δεν είμαι άσχετος με τη γλώσσα μηχανής. Έχω γράψει ρουτίνες σε assembly 6510 για τον Commodore 64.

Φιλικά,
Στέλιος Θεοδωρίδης

! Αγαπητέ Στέλιο,
οι γνώσεις σου στην Assembly του 6510 λίγο θα σε βοηθήσουν με την Amiga. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Παίρνεις έναν editor κειμένου (έστω τον πιο απλό, τον Ed όπου περιέχεται το c του WorkBench) και γράφεις κάποιο πρόγραμμα σε assembly του 68000.

Σώζεις αυτό το πρόγραμμα σαν φάκελο-κείμενο, το δίνεις σε έναν assembler π.χ. DevPac ή MacroAssembler κ.λπ. Αυτός φτιάχνει ένα φάκελο νέο που ονομάζεται object. Αυτό το φάκελο τον δίνεις σε ένα άλλο πρόγραμμα που λέγεται linker και αυτός σου φτιάχνει έναν τρίτο φάκελο, ο οποίος θα είναι και το τελικό σου πρόγραμμα. Όπως κατάλαβες, η διαδικασία είναι πολύ διαφορετική από αυτή που ήξερες, γράφοντας κατευθείαν στη μνήμη. Η Amiga όμως είναι ένα multitasking σύστημα και πρέπει να παίρνεις κάποιες προφυλάξεις. Αυτό δημιουργεί μία ακόμη μεγάλη διαφορά από τον 64άρη: δεν στέλνεις το πρόγραμμά σου σε συγκεκριμένες θέσεις μνήμης, αλλά όπου ο loader της Amiga θέλει κάθε φορά που το φορτώνει. Έτσι δεν μπλέκεις και με διευθύνσεις μνήμης. Δεν μπορείς όμως και να γράψεις όπου θέλεις στη μνήμη, μια και μπορεί να σβήσεις το ίδιο σου το πρόγραμμα ή κάποιο άλλο που βρίσκεται την ίδια στιγμή σε αυτή. Έτσι, φορτώνεσαι με επιπλέον κόπο για δέσμευση μνήμης και άλλα πολλά.

Βέβαια, ο προγραμματισμός σε assembly στην Amiga, μόλις τον συνηθίσεις, φαίνεται παιχνιδάκι μπροστά στον Commodore 64, αφού εκμεταλλεύεσαι τις δυνατότητες του Editor και τις πολλές εντολές των Assemblers, αλλά και τις πάμπολλες έτοιμες ρουτίνες του συστήματος.

Ο χάρτης μνήμης που ζητάς μάλλον δεν σου είναι απαραίτητος, στην αρχή τουλάχιστον, αλλά, αν επιμένεις, υπάρχει στο Amiga Technical Reference Manual.

AUTORUNNING BYTES — ZX- SPECTRUM

Ο μόνος τρόπος που παρέχει ο Spectrum για να σώσει κανείς ένα πρόγραμμα basic, το οποίο να τρέχει αυτόματα όταν φορτώνεται με την εντολή "LOAD", είναι η εντολή <SAVE "FILENAME" LINE XX>. Ταυτόχρονα, όμως παρέχεται και η εντολή "MERGE", η οποία αγνοεί το "LINE" και έτσι το πρόγραμμά μας δεν είναι απόλυτα εξασφαλισμένο από τα αδιάκριτα βλέμματα. Η πιο κάτω ρουτίνα θα σας βοηθήσει να σώσετε τα προγράμματά σας σε μορφή "CODE" (που οποία δεν γίνεται MERGE), τα οποία θα τρέχουν αυτόματα. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα. Κατόπιν, στο πρόγραμμά σας ορίζετε μία συνάρτηση με "IDDEF FN SCA)=USR <αρχική διεύθυνση>" και για να σώσετε το τρέχον πρόγραμμα δίνετε την εντολή "RANDOMIZE FN S(I)", όπου I η γραμμή απ' όπου θα αρχίσει να τρέχει το πρόγραμμα. Το πρόγραμμα θα σωθεί με το όνομα "RUN" καj μετά το σώσιμο ο υπολογιστής θα βγει σε command mode.

```
  1 REM    ** PEEK & POKE **
  2 REM    AUTORUNNING BYTES
 10 LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXXXX+95
 20 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 30 NEXT F
 40 READ TOT: IF TOT< >T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
 100 DATA 221,33,79,0,221,9,33,69,0,9,229,241,8,42,11,92,237,91,66,92,213,237,91
,68,92,213,17,4,0,25,78,35,70,237,67,66,92,175,50,68,92,8,245,17,0,92,213,221,11
5,13,221,114,14,42,101,92,167,237,82,35,221,117,11,221,116,12,195,132,9,225,34,6
8,92,225,34,66,92,207,255,3,82,85,78,32,32,32,32,32,32,32,100,1,0,92,0,0,8799
```

FILE PROTECTION — AMIGA

Με το listing που βλέπετε μπορείτε να προστατέψετε αρχεία κατά της διαγραφής (delete) μέσα από Amiga Basic. Λειτουργεί όπως το ένα σκέλος της εντολής protect του AmigaDos. Αν για κάποιο λόγο δεν μπορέσει να εκτελεστεί η εντολή, θα εμφανιστεί κάποιο μήνυμα λάθους...

```
*** File Protection ***

LIBRARY "dos.library"

DECLARE FUNCTION Lock& LIBRARY
DECLARE FUNCTION Examine% LIBRARY
DECLARE FUNCTION SetProtection% LIBRARY

DIM FileInfoBlock& (64)

INPUT "File to protect: ";File$
File$ =File$ + CHR$ (0)
AccessMode& =-1

FileLock& =Lock& (SADD (File$),AccessMode&)
IF FileLock& =0 THEN PRINT "I/O Error1":END

Ok% =Examine% (FileLock&,VARPTR (FileInfoBlock& (0)))
IF Ok% = 0 THEN PRINT "I/O Error2":GOTO Finish

Mask& =PEEKL (VARPTR (FileInfoBlock& (0)) + 116)

Ok% =SetProtection% (SADD (File$),Mask& OR 1)
IF Ok% = 0 THEN PRINT "I/O Error3"

Finish:
Unlock (FileLock&):END
```

FILLERS

ATARI ST

Οι δύο αυτές procedures είναι γραμμένες σε GFA Basic 3.0 και σκοπό έχουν να σας δείξουν πώς να χειρίζεστε το χρώμα και το περιθώριο των λεγόμενων fill paterns.

Η μεταβλητή Col% παίρνει τις τιμές 0 ή 1 και αντιπροσωπεύει το χρώμα, ενώ η μεταβλητή Flag% παίρνει τις ίδιες τιμές και ελέγχει αν θα εμφανίζεται ή όχι το περιθώριο.

```
Handle%=Dpeek(Contrl+12)
Procedure Set_fillcol(Handle%,Col%)
  'by A.Mourelatos. Sets the fill color.(for printers, 1 or 0)
  Dpoke Contrl+2,0
  Dpoke Contrl+6,1
  Dpoke Contrl+12,Handle%
  Dpoke Intin,Col%
  Vdisys 25
Return
Procedure Set_fillbord(Handle%,Flag%)
'If Flag%=0 the border is not shown.If Flag%=1 the border is shown.
  Dpoke Contrl+2,0
  Dpoke Contrl+6,1
  Dpoke Contrl+12,Handle%
  Dpoke Intin,Flag%
  Vdisys 104
Return
```

COLOR MANIPULATION

CBM

```
100 REM ** COLOR MANIPULATION **
110 REM
120 H =49152:FOR I=H TO H+35:READ J:POKE I,J:NEXT I
130 REM
140 DATA 32,253,174,32,158,183,134
150 DATA 254,32,253,174,32,158,183
160 DATA 134,255,32,253,174,32,158
170 DATA 183,165,254,164,255,141,32
180 DATA 208,140,33,208,142,134,2,96
```

Άλλη μια ρουτινίτσα που στόχο έχει να κάνει τα BASIC προγράμματά σας μικρότερα και περισσότερο ευανάγνωστα. Θέλετε να "παίξετε" με τα χρώματα της οθόνης κειμένου;

Η συνηθισμένη οδός ήταν πάντοτε η εξής: POKE 53280, X για το χρώμα του Bordev, POKE 53281, Y για το χρώμα του Background και POKE 646, Z ή PRINT "<κάποιος περίεργος χαρακτήρας>" για το χρώμα των γραμμάτων (INK). Με το διπλανό listing, αφού το τρέξετε στον Commodore 64, θα κάνετε πια το εξής: SYSH, X, Y, Z. Τα X, Y, Z έχουν τιμή από 0 έως 15 και αντιστοιχούν στα γράμματα που αναφέρθηκαν και πιο πριν...

COMMENTS

AMIGA

Η παρακάτω ρουτίνα είναι ένα ακόμα συμπλήρωμα της στήλης μας στις εντολές του AmigaDos που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέσα από την AmigaBASIC: κάνει ό,τι και η FILENOTE του DOS, δηλαδή βάζει σχόλια στους φακέλους του δίσκου. Τα σχόλια αυτά δεν μπλέκονται με τα περιεχόμενα του φακέλου και μπορείτε να τα δείτε με την εντολή list μέσα από το CLI. Όπως πάντα, πρέπει να έχετε φτιάξει το "dos.bmap" στο drawer της BASIC. Η ρουτίνα του λειτουργικού που κάνει τη δουλειά μας είναι η SetComment και στο πρόγραμμά μας η μεταβλητή file$ περιέχει το όνομα του φακέλου όπου θα προστεθεί το σχόλιο, ενώ η a$ το ίδιο το σχόλιο (μέχρι 80 χαρακτήρες). Πάντα στο τέλος να προσθέτετε το CHR$ (0).

```
DECLARE FUNCTION SetComment&
() LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
a$="Comment Set From BASIC"+CHR$ (0)
file$="t:temp"+CHR$ (0)
s&=SetComment&(SADD (file$), SADD (a$))
```

MULTITASKING ΑΠΟ ΤΟ CLI

Τον προηγούμενο μήνα είδαμε μερικές από τις εντολές του AmigaDOS, του λειτουργικού συστήματος δικτύου της Amiga, καθώς και τη χρήση τους. Αυτό το μήνα θα συνεχίσουμε το κεφάλαιο του DOS, αναλύοντας τη λειτουργία του και επεξηγώντας μερικές πιο "προχωρημένες" εντολές του.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Πριν μπούμε όμως στο θέμα μας, ας κάνουμε μια ανακεφαλαίωση των όσων είπαμε τον προηγούμενο μήνα.

Είδαμε την dir, που μας δείχνει τα περιεχόμενα ενός directory, την list που κάνει το ίδιο με περισσότερες πληροφορίες, την Ed που δημιουργεί απλούς φακέλους κειμένου, την type που τους τυπώνει, την delete που διαγράφει φακέλους ή directories και τη Rename που τους αλλάζει όνομα.

Ας δούμε μερικές ακόμα εντολές χειρισμού φακέλων χαρακτήρων ASCII. Έστω τώρα ότι έχουμε φτιάξει μερικούς φακέλους, τους οποίους θέλουμε να ενώσουμε σε ένα μεγάλο φάκελο που να τους περιέχει όλους.

Η εντολή είναι η JOIN και την ακολουθούν τα ονόματα των φακέλων που θα ενωθούν, χωρισμένα με κενά μεταξύ τους, ενώ ο φάκελος προορισμού δηλώνεται στο τέλος μετά τη λέξη TO:

JOIN firstfile.txt secondfile.txt TO finalfile.txt

Θα μπορούσαμε να φτιάξουμε ένα φάκελο (π.χ. Address.txt), με τον Ed, ο οποίος περιέχει τα ονόματα των γνωστών μας στην πρώτη στήλη και στη δεύτερη το τηλέφωνό τους:

Παπαδόπουλος Δημήτρης 99999991

Χριστόπουλος Γιάννης 55123451

Ιωάννου Στέλιος 72487473

Αθανασάκος Τάσος 32679087

Κάποια στιγμή και μετά από την πρόσθεση πολλών ακόμα ονομάτων, πολύ δύσκολο θα ήταν να βρεθεί ένα όνομα, αν από την αρχή δεν νοιαστούμε για αλφαβητική ταξινόμηση, η οποία είναι αρκετά επίπονη. Αντί όμως να την αναλάβουμε εμείς, υπάρχει ένας πολύ απλούστερος τρόπος που δίνεται από το AmigaDOS: η εντολή Sort, η οποία παίρνει σαν παραμέτρους τον αρχικό φάκελο και το φάκελο που θέλουμε να πάνε τα τακτοποιημένα αποτελέσματα. Έτσι, η SORT friends.txt TO temp.txt θα έφτιαχνε τον temp.txt, ο οποίος είναι ένας αλφαβητικά τακτοποιημένος friends.txt. Με την delete σβήνουμε τον friends.txt και με την rename ονομάζουμε τον Temp.txt, Friends.txt. Όπως δόθηκε η εντολή, κάνει την ταξινόμηση, βάσει του πρώτου χαρακτήρα της κάθε σειράς. Μπορούμε να την κάνουμε να ξεκινά π.χ. από τη 10η στήλη ή κάπου αλλού, δίνοντας μετά τα ονόματα των φακέλων: COLSTART και τον αριθμό της στήλης που θέλουμε να αρχίσει την ταξινόμηση, αγνοώντας τους προηγούμενους χαρακτήρες.

Έστω τώρα στον παραπάνω φάκελο, θέλουμε να βρούμε το όνομα ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ. Μια λύση είναι να τον φορτώσουμε μέσω του Ed και με το δρομέα να ψάξουμε μέσα στο φάκελο, μέχρι να βρούμε το όνομα. Αυτός ο τρόπος όμως είναι λίγο πρωτόγονος. Έτσι το AmigaDOS δίνει μια ακόμα εντολή, η οποία ψάχνει μέσα σε κάποιο φάκελο χαρακτήρων (ASCII), για να βρει κάποια δοσμένη σειρά χαρακτήρων. Η εντολή αυτή είναι η SEARCH. Έστω ότι θέλουμε να ψάξουμε το φάκελο με τα ονόματα που λέγαμε, για το όνομα ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ. Δίνουμε: SEARCH FROM Friends.txt "ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ"

και στην οθόνη εμφανίζονται ολόκληρες οι γραμμές που περιέχουν το όνομα Παπαδόπουλος. Ένα πρόβλημα της εντολής είναι ότι ψάχνει οπουδήποτε μέσα σε μια γραμμή για τη σειρά των χαρακτήρων που της δώσαμε, με αποτέλεσμα αν κάπου υπάρχει το όνομα ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, να μας δώσει σαν σωστή και τη γραμμή αυτή. Πρέπει να σημειωθεί ότι η φιλοσοφία αυτής της εντολής ακολουθεί τη φιλοσοφία του AmigaDOS που δεν νοιάζεται για το αν κάποιο γράμμα είναι κεφαλαίο ή μικρό. Αυτό σημαίνει ότι δεν την ενδιαφέρει αν η δοσμένη σειρά χαρακτήρων ταιριάζει και σε αυτό το σημείο με το φάκελο. Αρκεί να έχει τα ίδια γράμματα.

Μια πολύ απλή εντολή είναι και η DATE. Μέσω αυτής μπορούμε να καθορίσουμε την ώρα και την ημερομηνία του συστήματος, όπως φαίνεται μέσα από τα preferences και Clock. Η σύνταξη είναι DATE HH-MM-SS DD-MMM-YY όπου HH η ώρα (διψήφιο νούμερο π.χ. 01). MM τα λεπτά και SS τα δευτερόλεπτα και DD η ημέρα (00-31), MMM η αγγλική συντομογραφία του μήνα (Jan. Feb.) και YY τα δύο τελευταία ψηφία του έτους. Αν έχετε κάποιο ρολόι, όμως, το οποίο τροφοδοτείται από μπαταρία, η εντολή αυτή δεν θα σας ικανοποιήσει, γιατί δεν αλλάζει και την ώρα αυτού του ρολογιού. Η εντολή που αλλάζει το ρολόι αυτό είναι η SetClock. Αυτή η εντολή μπορεί να κάνει δύο εργασίες: να θέσει την ώρα του συστήματος ίδια με αυτή του ρολογιού μπαταρίας ή να σώσει την ώρα του συστήματος στο ρολόι αυτό. Το πρώτο γίνεται δίνοντας SetCloct load

ενώ το δεύτερο:

SetCloct save

Να σημειωθεί ότι δεν σώζεται μόνο η ώρα αλλά και η ημερομηνία, και αντίστοιχα στο φόρτωμα.

Θα έχετε προσέξει το 1> που εμφανίζεται αριστερά στο παράθυρο που πληκτρολογείτε αυτές τις ε-

SYSTEM INTERFACE

ντολές. Αυτό το σύμβολο που εμφανίζεται πριν από το δρομέα ονομάζεται PROMPT και μπορεί να αλλαχθεί και να λέει ό,τι θέλει ο χρήστης. Η εντολή είναι η PROMPT και η σύνταξή της είναι PROMPT νέα ένδειξη

π.χ. PROMPT Περικλής> και ο δρομέας θα εμφανίζεται δίπλα στο Περικλής> αντί για το 1>. Πέρα όμως από το απλό κείμενο που μπορούμε να δώσουμε σε αυτή την εντολή, μπορούμε να της ζητήσουμε να μας δίνει κάποιες συγκεκριμένες πληροφορίες για την κατάσταση του συστήματος αυτή τη στιγμή, π.χ. το 1> που εμφανίζεται αρχικά δείχνει σε ποια process του AmigaDOS βρισκόμαστε αυτή τη στιγμή (θα αναλύσουμε το θέμα στο μέλλον). Μπορούμε όμως να κάνουμε το prompt να μας δίνει πιο χρήσιμες πληροφορίες, όπως το ποιο είναι το τρέχον directory:

PROMPT %s>

δίνοντας και το %n θα εμφανίζεται και ο αριθμός του process όπου βρισκόμαστε.

±Οταν βλέπαμε τις λειτουργίες του Workbench, είδαμε ότι η αλλαγή του ονόματος ενός αντικειμένου γινόταν πολύ απλά με το Rename του πρώτου μενού, ανεξάρτητα με το αν αναφερόμασταν σε directory - file - disk. Το ίδιο το AmigaDOS, όπως έχουμε δει, δίνει τη Rename για την αλλαγή ονόματος ενός directory ή file. Η εντολή αυτή δεν αλλάζει όμως τα ονόματα των δίσκων. Για αυτή τη δουλειά υπάρχει η RELABEL, η οποία παίρνει σαν παραμέτρους το αρχικό όνομα της δισκέτας (ή απλώς το drive που βρίσκεται) και το νέο της όνομα, π.χ. RELABEL DFO: MYDISK: που αλλάζει το όνομα της δισκέτας που βρίσκεται στο dfo: σε MyDisk: (τα ονόματα των δισκετών τελειώνουν πάντα με ':').

Η εντολή PROTECT μπορεί να μας σώσει από μεγάλη ζημιά, αφού μπορεί να προστατεύσει φακέλους από σβήσιμο ή από διάβασμα, εκτέλεση, γράψιμο. Η συνηθέστερη χρήση της, που είναι η προστασία από τυχαίο σβήσιμο, φαίνεται παρακάτω:

PROTECT myfile rwe- όπου προστατεύει το φάκελο myfile. Τα γράμματα που φαίνονται παρακάτω είναι τα flags (rwed) του φακέλου και ερμηνεύονται ως εξής: r-read-διάβασμα, w-write-γράψιμο, e-execute-εκτέλεση, d-delete-διαγραφή. Αν κάποιο δεν θέλουμε να επιτρέπεται, το αντικαθιστούμε με μια παύλα ('-'). Στο παράδειγμα δεν υπάρχει το d, άρα ο φάκελος δεν μπορεί να διαγραφεί. Για να άρουμε την προστασία, αρκεί να δώσουμε μια PROTECT που να έχει το d στα flags του φακέλου, π.χ. PROTECT myfile rwed δίνει όλα τα δικαιώματα χρήσης και χειρισμού του φακέλου myfile.

Τα flags των φακέλων αλλά και των directories φαίνονται με την εντολή list (δίνει τα περιεχόμενα ενός directory με περισσότερες λεπτομέρειες από την dir). Η ημερομηνία και η ώρα που φαίνεται δίπλα στα flags είναι η ώρα που υπήρχε στο ρολόι του συστήματος, όταν για τελευταία φορά χειριστήκαμε αυτό το φάκελο - directory. Μια ακόμη πληροφορία που παίρνουμε με τη list είναι κάποια σχόλια που μπορούμε να έχουμε θέσει για κάποιο φάκελο. Με την FileNote μπορούμε να γράψουμε κάποιο μικρό κείμενο (maximum 80 χαρακτήρες) και να το προσαρτήσουμε σε κάποιο φάκελο, για να μας δίνει περισσότερες πληροφορίες για αυτόν από ό,τι το όνομά του μόνο. FILENOTE όνομα φακέλου-σχόλιο

Μια λειτουργία που συναντήσαμε στο Workbench ήταν το φορμάρισμα μιας δισκέτας, το οποίο, όπως είπαμε, αδειάζει τη δισκέτα από τυχόντα περιεχόμενά της . Ο τρόπος για να γίνει αυτό από το AmigaDOS είναι η εντολή Format, με σύνταξη:

FORMAT DRIVE dfo: NAME mydisk

η οποία θα φορμάρει το δίσκο που βρίσκεται στο εσωτερικό drive και θα τον ονομάσει Mydisk:

Μια παρόμοια εντολή είναι η DISKCOPY. Αντιγράφει δισκέτες ολόκληρες, π.χ. με την DISKCOPY dfo: TO dfo: θα αντιγράψει μια δισκέτα από το dfo: στο dfo: και έχει το νόημα ότι θα αντιγράψουμε μια δισκέτα σε μια άλλη, χρησιμοποιώντας μόνο ένα drive και εναλλάσσοντας δισκέτες, όταν το σύστημα το ζητάει. Μια πολύ σημαντική ιδιότητα της Amiga είναι η δυνατότητα του πολυπρογραμματισμού-πολυεπεξεργασίας (multitasking), η οποία αναφέρεται στο φόρτωμα και ταυτόχρονο τρέξιμο πολλών προγραμμάτων. Αυτή τη δυνατότητα μπορούμε να την εκμεταλλευτούμε άριστα και μέσω του AmigaDOS με δύο τρόπους.

Ο πρώτος είναι η εντολή RUN. Η εντολή RUN παίρνει σαν παράμετρο μια κανονική εντολή του AmigaDOS ή ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα, με τις παραμέτρους του και το τρέχει, σαν να είχε δοθεί απλώς το όνομά του. Υπάρχει όμως μια πολύ σημαντική διαφορά: στο παράθυρο του GLI που τυπώθηκε η RUN... μπορούμε να πληκτρολογήσουμε και να εκτελέσουμε οποιαδήποτε εντολή-πρόγραμμα. Ετσι π.χ. μπορούμε να δώσουμε RUN ED myfile και, ενώ δεν έχουμε τελειώσει ακόμα το Editing, να περάσουμε πίσω από το παράθυρο του CLI, το παράθυρο του ED και μέσα στο πρώτο να πληκτρολογήσουμε και να εκτελέσουμε μια νέα εντολή. Μία ένδειξη [CLI2] θα εμφανιστεί (αν το PROMPT ήταν 1>) και δηλώνει ότι ξεκινά τη διεργασία 2 να τρέχει. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε θεωρητικά και, αν η μνήμη το επιτρέπει, να τρέξουμε μέχρι είκοσι ταυτόχρονα προγράμματα-διεργασίες. Τότε όμως η ταχύτητα του συστήματος θα πέσει αρκετά, ιδίως αν κάποια από αυτά δεν περιμένουν κάποια παρέμβαση από το χρήστη (π.χ. πληκτρολόγηση στοιχείων κ.λπ.).

Πληροφορίες για το ποια προγράμματα βρίσκονται αυτή τη στιγμή στο σύστημα και τρέχουν παίρνουμε με την εντολή STATUS, η οποία μπορεί να πάρει ως παραμέτρους κάποιες λέξεις που δείχνουν το τι πληροφορίες θέλουμε. Η σύνταξη STATUS FULL καλύπτει όλες τις ανάγκες. Φαίνεται το όνομα της διεργασίας, ο αριθμός της, το μέγεθος του STACK (χώρος στη μνήμη που χρησιμοποιεί προσωρινά η εφαρμογή) και η προτεραιότητά της. Η προτεραιότητα δείχνει το πόσο επείγον είναι να εκτελεστεί μια διεργασία, με άλλα λόγια όσο μεγαλύτερη είναι, τόσο περισσότερος χρόνος δίνεται για την ενασχόληση του επεξεργαστή με αυτή τη διεργασία.

Η αλλαγή της προτεραιότητας γίνεται με την ChangeTaskPri, ενώ του STack με τη STACK. Δεν θα ασχοληθούμε όμως με αυτές, γιατί, προς το παρόν, μας είναι άχρηστες.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, υπάρχουν δύο τρόποι για να εκμεταλλευτούμε το multitasking της Amiga. Είδαμε τον πρώτο. Ο δεύτερος είναι να ανοίξουμε ένα νέο παράθυρο CLI και εκεί να γράψουμε το πρόγραμμα-εντολή που θέλουμε να εκτελέσουμε, ενώ στο αρχικό παράθυρο μπορούμε παράλληλα να εκτελέσουμε οτιδήποτε άλλο. Το άνοιγμα του νέου παραθύρου CLI γίνεται είτε με τη νέα εκκίνηση του CLI από το drawed SYSTEM του workbench είτε γράφοντας NEWCLI στο πρώτο παράθυρο του CLI.

Αν η αρχική ένδειξη ήταν 1> τώρα στο νέο παράθυρο θα είναι 2>. Αυτός ο τρόπος υπερτερεί του πρώτου, κυρίως όταν δύο από τα παράλληλα εκτελούμενα προγράμ-

ματα στέλνουν έξοδο στην οθόνη (γράφουν δηλαδή στην οθόνη). Τότε τα αποτελέσματα του καθενός βγαίνουν στο δικό τους CLI παράθυρο. Αν η εκκίνηση γινόταν με τη RUN τότε τα κείμενα των δύο προγραμμάτων θα μπερδεύονταν στο μοναδικό παράθυρο που τους δίνεται.

Η εντολή BREAK θα μας βοηθήσει, αν θέλουμε να σταματήσουμε μια διεργασία που τρέχει στο σύστημα, δίνοντας τον αριθμό της (τον παίρνουμε με τη STATUS): BREAK 3, στέλνει σήμα στη 2 να σταματήσει.

Αν έχουμε ανοίξει ένα δεύτερο παράθυρο GLI, για να τρέχουμε τις εντολές μας, μπορούμε να το κλείσουμε δίνοντας την εντολή ENDCLI. Ας μπούμε όμως λίγο πιο βαθιά στο AmigaDOS και ας δούμε το πώς εκτελεί μια εντολή περιληπτικά. Το AmigaDOS είναι το "λειτουργικό σύστημα δίσκου" της Amiga. Είναι αυτό που αναλαμβάνει το χειρισμό των δίσκων. Χειρίζεται directories και φακέλους. Φορτώνει τα προγράμματα στη μνήμη και τους δημιουργεί το κατάλληλο περιβάλλον για να τρέξουν. Πάνω στο AmigaDOS "πατάει" και το Workbench.

Όταν στο κατάλληλο παράθυρο (CLI ή SHELL) πληκτρολογήσουμε μια λέξη - εντολή, το AmigaDOS παίρνει τη λέξη αυτή και τις πιθανές παραμέτρους της και ψάχνει να βρει το πρόγραμμα που έχει το ίδιο όνομα με αυτό που δόθηκε, πρώτα στο τρέχον directory, μετά στο directory C και τέλος στα PATH του συστήματος (θα δούμε σε λίγο τι είναι αυτό). Όταν το βρει, το φορτώνει και το τρέχει. Όπως καταλαβαίνετε, οι εντολές δεν είναι παρά απλά προγράμματα που κάνουν διάφορες μικρές, σημαντικές λειτουργίες και βρίσκονται στο δίσκο αποθηκευμένες σαν φάκελοι.

Ας δούμε τώρα τι είναι τα paths: κάθε φορά για να τρέξουμε ένα πρόγραμμα-εντολή, που δεν βρίσκεται στο τρέχον directory ούτε στο C, πρέπει να γράφουμε το πλήρες του όνομα, δηλαδή όλο το μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσει το DOS, για να το εντοπίσει, αλλιώς ένα μήνυμα λάθους θα εμφανιστεί στην οθόνη. Υπάρχει όμως ένας τρόπος να αναγκάσουμε το DOS να μην ψάχνει μόνο στο τρέχον directory και στο C, για να βρει το ζητούμενο πρόγραμμα. Είναι η εντολή PATH. Δίνοντας PATH και το πλήρες όνομα ενός directory, το σύστημα θα ψάχνει και εκεί για να βρει μια εντολή, αν δεν τη βρει στο τρέχον ή στο C. Επιπλέον, μπορούμε να δηλώσουμε να ψάχνονται περισσότερα από ένα directories.

Κάθε φορά που δηλώνεται ένα νέο directory, προστίθεται στη λίστα των ανιχνευόμενων directories, την οποία μπορούμε να δούμε όλη δίνοντας PATH μόνο, χωρίς παράμετρο. Η PATH RESET ακυρώνει τα paths που έχουν δηλωθεί.

Ας θυμηθούμε για λίγο την ονοματολογία στο AmigaDOS. Τα ονόματα των φακέλων μπορούν να είναι οποιοσδήποτε χαρακτήρας, συμπεριλαμβανομένων και ειδικών χαρακτήρων, όπως κενού, τελείας και * (απαγορευμένοι στο MS-DOS), αλλά και με πολύ μεγάλο μήκος (32 χαρακτήρες). Ομοίως και τα directories. Ενας μικρός περιορισμός είναι ότι δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ':'. Αυτή έχει έναν ειδικό σκοπό στο AmigaDOS. Αν ένα όνομα τελειώνει με ':' τότε είναι ένα 'λογικό όνομα', το οποίο έχει κάποια ειδική σημασία ή κάποια "μονάδα". Ένα παράδειγμα μονάδας είναι το 'df0:' που αναφέρεται στο εσωτερικό drive, 'df1:' στο πρώτο εξωτερικό και άλλα που θα δούμε πιο κάτω. Ας δούμε και τα λογικά ονόματα: είναι "ψευδώνυμα" για directories, τα οποία μπορούμε να τα δώσουμε χωρίς να γράψουμε ολόκληρο το pathname του directory. Όπως αναφέρθηκε, είναι απλά ονόματα, τα οποία τελειώνουν με μια άνω-κάτω τελεία και δεν πρέπει να είναι ίδια με αυτά των μονάδων. Η εντολή που κάνει αυτή την αντιστοιχία ψευδώνυμου-directory είναι η ASSIGN. Έστω ότι θέλουμε να δώσουμε το ψευδώνυμο SYSTEM: στο

SYSTEM INTERFACE

directory dfo: System. Τότε δίνουμε ASSIGN SYSTEM: dfo:System από εδώ και πέρα δεν χρειάζεται να αναφερόμαστε στο System σαν dfo:System αλλά απλώς σαν System:, ανεξάρτητα με το ποιο είναι το τρέχον directory. Και για να τρέξουμε το SetMap, αρκεί να δώσουμε System:SetMap. Επιπλέον, αν έχουμε βγάλει τη δισκέτα που περιέχει το System και αναφερθούμε στο System: τότε θα μας ζητηθεί από το σύστημα αυτή η δισκέτα. Τα λογικά ονόματα χρησιμοποιούνται ευρύτατα και από το σύστημα, όπως πολύ εύκολα θα δούμε, δίνοντας ASSIGN LIST, η οποία δείχνει όλες τις αντιστοιχίες που έχουν τεθεί μέχρι αυτή τη στιγμή. Ετσι, θα παρατηρήσουμε τα λογικά ονόματα SYS: το οποίο αντιστοιχεί στο όνομα της δισκέτας που ξεκίνησε το σύστημα, C:, L:, Libs:, Devs:, Trashcan:, T:, FONTS: κ.ά. Μπορούμε πολύ εύκολα με την ASSIGN να επανακαθορίσουμε κάποιο λογικό όνομα που έχει ήδη χρησιμοποιηθεί. Ενα πολύ σημαντικό λογικό όνομα του συστήματος είναι το C: το οποίο δείχνει πού βρίσκονται οι εντολές του AmigaDOS και, όπως είδατε, δείχνει στο directory C της δισκέτας μας. Αν το αλλάξετε, τότε πιθανότατα το AmigaDOS δεν θα βρίσκει τις εντολές και τότε, για να τρέξετε π.χ. την dir, θα χρειάζεται να πληκτρολογείτε όλο το pathname της dfo:C/dir.

Τα διάφορα "ψευδώνυμα" που θέτει το σύστημα παίρνουν τις αρχικές τους τιμές, αν υπάρχουν τα αντίστοιχα directories στο δίσκο που κάναμε την εκκίνηση του συστήματος, κατά τη διάρκεια της τελευταίας. Η σημασία τους είναι: C: εδώ υπάρχουν οι εντολές, T: εδώ γράφονται προσωρινές πληροφορίες (κυρίως από editors αλλά και από την εντολή Execute που θα δούμε αργότερα), FONTS: τα φόντα του συστήματος, DEVS: ρουτίνες χειρισμού θυρών και μονάδων (ομιλίας, δίσκου κ.λπ.), LIBS: οι βιβλιοθήκες, L: χειριστής RAM: FFS κ.λπ., SYS: το root directory της δισκέτας εκκίνησης, S: το script directory (αργότερα...).

ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

AmigaDOS (chip ήχου, χρονόμετρα). Όπως θα προσέξατε, στο τέλος των λογικών ονομάτων που δίνει η ASSIGN LIST υπάρχουν λίγες σειρές με επιπλέον ονόματα. Αυτά είναι τα ονόματα των μονάδων του συστήματος: dfo:, par:, ser:, prt:, con:, raw: κ.λπ. Στη χρήση τους είναι ίδια με αυτή του dfo: την οποία έχουμε ευρύτατα αναλύσει. Υπάρχουν όμως περιορισμοί, για το τι μπορούμε να κάνουμε με κάθε μονάδα: π.χ., ενώ μπορούμε να διαβάσουμε από το drive, δεν μπορούμε να διαβάσουμε από την παράλληλη (par:) ή τη σειριακή (ser:) θύρα τής Amiga. Μπορούμε όμως να γράψουμε σε αυτές. Βέβαια, αυτό που θα γράψουμε δεν θα σωθεί πουθενά, αλλά θα "εκπεμφεί" μέσω της θύρας προς τον εκτυπωτή ή το modem που είναι συνδεμένο σε αυτή. Ετσι, μπορούμε να τυπώσουμε ένα κείμενο που γράψαμε με τον Ed, δίνοντας την εντολή να αντιγραφεί στη θύρα που είναι συνδεδεμένος ο εκτυπωτής, π.χ. COPY dfo: george.txt PAR: Η μονάδα PRT: είναι όμως η κατεξοχήν χειρίστρια του εκτυπωτή. Ξέρει σε ποια θύρα είναι ο εκτυπωτής, ποιος είναι, ποιους χαρακτήρες ελέγχου χρησιμοποιεί και ελέγχει τα περιθώρια και το μήκος της σελίδας. Οι παράμετροι που καθορίζουν τη συμπεριφορά της μονάδας PRT: παίρνουν τις τιμές τους από τους χειρισμούς του προγράμματος Preferences (μέσα στο directory prefs του Workbench). Από εδώ εκλέγουμε εκτυπωτή, χειρισμό γραφικών και χαρακτήρων κ.λπ. Εδώ όμως θα τελειώσουμε και γι' αυτό το μήνα την περιήγησή μας στα μυστικά του AmigaDOS, έχοντας καλύψει αρκετές από τις εντολές του, αλλά και άλλα του στοιχεία. Τον επόμενο μήνα θα ασχοληθούμε με ανακατεύθυνση εισόδου-εξόδου και με τη δημιουργία προγραμμάτων σε γλώσσα DOS (batch files). Ως τότε, γεια σας...

PROGRAMMING

AMIGA

FORMATTED INPUT

του Γιώργου Κακαλέτρη

Αυτό το μήνα θα σας παρουσιάσουμε μία μικρή ρουτίνα, η οποία αντικαθιστά την κλασική εντολή INPUT, δίνοντας δυνατότητα ελέγχου του τι εισάγει ο χρήστης. Μπορούμε δηλαδή να ορίσουμε το μήκος σε χαρακτήρες του εισαγόμενου string, το ποιους χαρακτήρες μπορεί να περιέχει, το χρώμα που θα αφήσει στην οθόνη μόλις πατηθεί το RETURN, αλλά και κάτι πολύ πιο σημαντικό: μπορούμε να της δώσουμε ένα ήδη υπάρχον string για διόρθωση.

Μια ακόμη ιδιότητα της GETSTRING είναι η δυνατότητα Editing που δίνει: αν γίνει κάποιο λάθος, μπορούμε να μετακινήσουμε το δρομέα πάνω του και να το διορθώσουμε με τη βοήθεια των DEL ή BACKSPACE. Πιο απλά, ο χειρισμός είναι ίδιος με αυτόν του NEWCON: με εξαίρεση την αυτόματη μετακίνηση στα άκρα του string και, όπως καταλαβαίνετε, είναι πολύ ανώτερος συγκρινόμενος με την INPUT της BASIC.

Ας περάσουμε και στη χρήση της ρουτίνας μας. Η κλήση της γίνεται όπως και κάθε εντολής της AmigaBASIC με τις εξής 4 παραμέτρους: το string στο οποίο περιέχεται το αρχικό string και όπου επιστρέφεται το τελικό μετά το πάτημα ενός πλήκτρου εξόδου, έναν αριθμό που δηλώνει το μήκος του string, έναν ακόμη αριθμό που δείχνει το χρώμα με το οποίο θα αφεθεί το string στην οθόνη με το πάτημα του RETURN και, τέλος, ένα string που περιέχει τους χαρακτήρες που θέλουμε να περιέχει το τελικό string. π.χ.

GETSTRING A$, 10&, 1%, "1234567890"

η οποία ισοδυναμεί με τη INPUT a$, μόνο που περιορίζει το μήκος της a$ σε 10 χαρακτήρες και τους δεχόμενους χαρακτήρες μεταξύ του 0 και του 9, δηλαδή η a$ θα περιέχει έναν αριθμό μέχρι δέκα ψηφίων, σε string format, τον οποίο μπορούμε εύκολα να πάρουμε σε numeric format με την VAL (). Τέλος, μόλις τελειώσουμε, θα γραφτεί το string στην οθόνη με το χρώμα 1. Προσέξτε, στο τέλος των αριθμών, που δηλώνουν το μήκος και το χρώμα, να δίνετε τα σύμβολα & και % (δηλώνουν τον τύπο long integer και short integer), γιατί αλλιώς θα εμφανιστεί μήνυμα λάθους (Type Mismatch Error).

Να σημειωθεί ότι τέλος δεν γίνεται μόνο με το RETURN, αλλά και με τα F-Keys, το HELP, DEL και τα βέλη πάνω - κάτω. Το ποιο πλήκτρο πατήθηκε για τέλος φαίνεται στη μεταβλητή result%, η οποία επιστρέφει τον ASCII κωδικό του πλήκτρου εξόδου. Αν θέλετε η έξοδος να γίνεται μόνο με το RETURN, μπορείτε ή να σβήσετε τις γραμμές του προγράμματος που ελέγχουν τα υπόλοιπα πλήκτρα εξόδου ή να ελέγχετε τη result% αν είναι διαφορετική από 13 και - αν ναι - είναι να ξαναεκτελείτε τη GETSTRING.

Μια καλή τεχνική θα ήταν να ορίζετε στην αρχή του προγράμματός σας τις διάφορες ομάδες επιτρεπόμενων χαρακτήρων, τις οποίες θα δίνεται κάθε φορά στην GETSTRING:

uppercase$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
lowercase$="abcdefhhijklmnopqrstuvwxyz"
symbols$="!@#$%^&*()_-+=|\'[]{}><,.?/:;"
numbers="0123456789"

Έτσι, αν θέλετε π.χ. όλους τους χαρακτήρες, δίνετε:

GETSTRING a$, 10&, 1%, c1$+c2$+c3$+c4$

Σας υπενθυμίζουμε ότι πρέπει η παρακάτω ρουτίνα να μπει στο τέλος του listing του προγράμματός σας που τη χρησιμοποιεί.

```
SUB GETSTRING (ss$,l&,c%,cs$) STATIC
' κάνει την μεταβλητή result% ορατή έξω από το SUBPROGRAMM αυτό
SHARED result%
  b$=""
  ll&=LEN(ss$)
     WHILE (ASC(RIGHT$(ss$,1)+" ")>126 OR ASC(RIGHT$(ss$,1)+" ")<=32)
AND LEN(ss$)>0
     ss$=LEFT$(ss$,LEN(ss$)-1)
     WEND
  ll&=LEN(ss$)
  x&=POS(0):y&=CSRLIN:cr&=ll&+1
' ελέγχει την εγκυρότητα του δωσμένου μήκους. Αν υπάρχει
' πρόβλημα, επιστρέφει την τιμή -1 στην result%
  IF l&=0 OR ll&>l& THEN result%=-1:EXIT SUB
  s$=ss$:GOTO secondloop
' διάβασμα του πληκτρολογίου. Η SLEEP δεν επιβαρύνει το multitasking
' ενώ περιμένει κάτι να συμβεί (πάτημα πλήκτρου εδώ)
```

PROGRAMMING

```
firstloop:
   sleep
  a%=0
   a$=inkey$
  IF a$="" THEN Firstloop
  a%=asc(a$)
  IF INSTR(cs$,a$)<>0 THEN
      IF ll&>=l& THEN BEEP:GOTO firstloop
      IF cr&<2 THEN s$=a$+MID$(s$,1) ELSE s$=MID$(s$,1,cr&-
1)+a$+MID$(s$,cr&)
      cr&=cr&+1
      IF cr&=1 THEN cr&=cr&+1
' πάτημα του Backspace 'τρώει' τον αριστερό χαρακτήρα του δρομέα
  ELSEIF a%=8 THEN
      IF cr&<=1 THEN BEEP:GOTO firstloop
      s$=MID$(s$,1,cr&-2)+MID$(s$,cr&)
      cr&=cr&-1
'πάτημα του DEL 'ρουφάει' το χαρακτήρα κάτω από το δρομέα
  ELSEIF a%=127 THEN
      IF ll&=0 OR cr&=ll&+1 THEN BEEP:GOTO firstloop
      s$=MID$(s$,1,cr&-1)+MID$(s$,cr&+1)
'κίνηση του δρομέα αριστερά
  ELSEIF a%=31 THEN
      cr&=cr&-1:IF cr&<1 THEN cr&=1:BEEP:GOTO firstloop
'κίνηση του δρομέα δεξιά
  ELSEIF a%=30 THEN
      cr&=cr&+1:IF cr&>ll&+1 THEN cr&=ll&+1:BEEP:GOTO firstloop
' εδώ ελέγχεται άν πατήθηκε το RETURN
  ELSEIF a%=13 THEN
      GOTO endingofsub
' εδώ το ESC. Διαγράφοντας τις επόμενες γραμμές, μέχρι το END IF
' αναγκάζετε την GETSTRING να τελειώνει μόνο με το RETURN
  ELSEIF a%=27 THEN
      s$=ss$
      GOTO endingofsub
' και εδώ τα F-Keys, το HELP και τα βέλη πάνω-κάτω
  ELSEIF (a%>=129 and a%<=139) OR a%=28 OR a%=29 THEN
      GOTO endingofsub
  END IF
 secondloop:
 ll&=LEN(s$):b$=SPACE$(l&+1):MID$(b$,1)=s$
 LOCATE y&,x&:COLOR 1,2:PRINT b$;
 LOCATE y&,x&+cr&-1:COLOR 3,1
 PRINT MID$(b$,cr&,1);
 GOTO firstloop
'Παρακάτω τακτοποιεί την οθόνη: σβήνει το πλαίσιο που
'είχε δημιουργήσει και γράφει τη string στη θέση της με
'το επιλεγμένο χρώμα
endingofsub:
      COLOR c%,0
      LOCATE y&,x&:ss$=SPACE$(l&):MID$(ss$,1)=s$
      PRINT ss$;" ":result%=a%
      WHILE RIGHT$(ss$,1)=" "
      ss$=LEFT$(ss$,LEN(ss$)-1)
      WEND
END SUB
```

ATARI ST HARD DISK

Ο ΣΚΛΗΡΟΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΗΣ

Σκληρός δίσκος για ST; Γιατί όχι; Όλο και περισσότεροι κάνουν πια το μεγάλο βήμα, για πολλούς και διάφορους λόγους. Αποτέλεσμα είναι να εμφανίζονται στην Ευρώπη τελευταία νέα μοντέλα από ανεξάρτητους κατασκευαστές και σε μεγάλη "ποικιλία" τιμών. Στην πατρίδα μας κατέφτασε πρόσφατα ένα μοντέλο από μια εταιρία που πιστεύει στον ST, με γερμανικό διαβατήριο. Η τεμπέλα DMA θύρα του ST μας γκρίνιαξε λίγο (δεν είχε δουλέψει ποτέ της βλέπετε), αλλά όχι για πολύ. Σε λίγο τα δυο μηχανήματα τα έλεγαν σαν δυο παλιοί γνώριμοι, κι εμείς από πάνω στήσαμε αυτί για ένα τεστ.

• Γ. Κυπαρίσσης

Η ανάγκη της χρήσης ενός σκληρού δίσκου με έναν εκπρόσωπο των home προσωπικών υπολογιστών έχει πολλές αιτίες. Κατ' αρχάς θα πρέπει να σταματήσετε να λέτε ότι "αυτά τα πράγματα δεν είναι για σας". Αν βέβαια χρησιμοποιείτε τον ST σας μόνο για τα παιχνίδια του, τότε έχετε δίκιο, αλλά τότε ούτε ο Atari είναι για σας. Μάλλον θα έπρεπε να είχατε αγοράσει παιχνιδομηχανή. Για τους υπόλοιπους users η προοπτική αγοράς ενός σκληρού δίσκου είναι μακρινή, απλά επειδή μέχρι τώρα δεν έχουν την εμπειρία της λειτουργίας του. Είναι γεγονός ότι η αγορά ενός σκληρού δίσκου για τον ST υποχρεώνει τους users να πληρώσουν ένα "καπέλο", που δεν πληρώνουν για κανένα άλλο μηχάνημα. Αιτία το interface-βάσανο, που ακούει στο όνομα DMA. Ενώ οι χρήστες PC χρειάζονται μόνο τη μονάδα του σκληρού δίσκου, οι Atari users πρέπει να αγοράσουν το κύκλωμα μετατροπής από DMA σε κάποιο καθιερωμένο standard (SCSI κ.λπ.), ένα ξεχωριστό κουτί και ένα ξεχωριστό τροφοδοτικό, κι όλα αυτά επιβαρύνουν σημαντικά την τιμή, η οποία υπερβαίνει συνήθως την τιμή του ίδιου του υπολογιστή. Παρ' όλ' αυτά, δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι ακόμη κι έτσι ένα hard disk αξίζει τα λεφτά του. Δεν είναι μόνο το γεγονός ότι βάζει σε τάξη μια και καλή τα εκατοντάδες προγράμματα και utilities που μένουν ξεχασμένα σε κάποια δισκέτα. Δεν είναι μόνο η εκπληκτική αύξηση της απόδοσης και της αξιοπιστίας του συστήματος, μια και απαλλάσσεστε από τις αργές, μικρές σε χωρητικότητα και "επικίνδυνες" (ανάλογα με τη φίρμα και τον αριθμό των format) δισκέτες. Το σπουδαιότερο είναι ότι μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την ικανότητα του ST σας να μεταμορφώνεται, μετατρέποντάς τον σε PC ή Mac και δουλεύοντας με Windows, Unix ή Hypercard. Με ένα σκληρό δίσκο νιώθετε πραγματικά την αξία ενός υπολογιστή. Φτάνει μόνο το auto-boot του και η ταχύτητα που φορτώνει τα auto-program s και accessories, για να νιώσετε για πρώτη φορά ότι "μηχανοργανώνεστε". Στη Γερμανία, όπου ο ST έχει πάψει εδώ και καιρό να πωλείται με έγχρωμα monitors και χρησιμοποιείται για δίκτυα και Unix, οι εταιρίες κατασκευής και πώλησης σκληρών δίσκων ανθούν. Η IcamSoft διαθέτει δύο μοντέλα, στα 45 MB και 80 MB.



ΣΚΛΗΡΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΙΚΟ

Η μονάδα που τεστάρουμε ανήκει στη συνομοταξία των "επίπεδων". Αυτό σημαίνει ότι έχουμε ένα αρκετά μεγάλο σε μέγεθος επίπεδο σασί, όπως και τα Atari Megafile, σε αντίθεση με άλλα μοντέλα, όπως αυτό της Supra. Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση μόλις ανασηκωθεί το εσωτερικό είναι η απλή, λιτή και προσεγμένη κατασκευή του. Η πλακέτα με το τροφοδοτικό βρίσκονται στο πίσω μέρος και καταλήγουν στις υποδοχές για DMA in/out (για σύνδεση με ST ή σειριακή σύνδεση με άλλους σκληρούς δίσκους μέσω DMA) και SCSI standard. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η πλακέτα αυτή ανακηρύχτηκε στο εξωτερικό ανάμεσα στις πέντε καλύτερες πλακέτες DMA interface για τη σχεδίαση και την αξιοπιστία της. Πολύ ενδιαφέρουσα η ύπαρξη θερμοστάτη στην πλακέτα, η οποία ρυθμίζει τη λειτουργία του μικρού ανεμιστήρα ανάλογα με το περιβάλλον (το ανεμιστηράκι ενεργοποιείται μόνο όταν είναι πραγματικά απαραίτητο). Επίσης, πολύ ενδιαφέρον είναι το μπροστινό πάνελ, στο οποίο υπάρχουν τα περισσότερα LEDs από οποιοδήποτε άλλο hard disk και σας ενημερώνουν πλήρως για την κατάσταση του καναλιού DMA (busy, write), την τροφοδοσία (power ON) και την κατάσταση του SCSI interface. Όμως, το πιο ενδιαφέρον απ' όλα είναι το ίδιο το SCSI interface.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΕΠΙ ΤΟ ΕΡΓΟΝ

Ο σκληρός δίσκος είναι, όπως είπαμε, γερμανικής κατασκευής. Κατασκευάζεται από τη LACOM, μια εταιρία που ειδικεύεται σε περιφερειακά για τον ST. Μαζί με το δίσκο, πήραμε το ντοσιέ με το manual και το απαραίτητο software με τα utilities για την εγκατάσταση. Τα utilities που προσφέρονται μαζί με το σύστημα είναι αρκετά εύχρηστα, αν και κάποιες πρώτες εκδόσεις παρουσίαζαν ένα μικρό bug που ταλαιπωρεί λίγο. Πάντως, δεν πρέπει να φοβάστε, μια και όλα τα utilities που υπάρχουν και κυκλοφορούν για οποιοδήποτε μοντέλο και από οποιαδήποτε εταιρία μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Εμείς δοκιμάσαμε τα utilities της ICD και της Supra, τα οποία συνεργάστηκαν μια χαρά. Με τη βοήθειά τους θα κάνετε για πρώτη φορά format και partitioning. Η δεύτερη λέξη σημαίνει ότι ο δίσκος χωρίζεται σε μικρότερα "drives", τα οποία βλέπονται με ξεχωριστό γράμμα στο desktop. Έτσι, αντί για ένα τεράστιο drive των 45 MB έχετε περισσότερα ευέλικτα drives. Η λειτουργία αυτή θα γίνει έτσι κι αλλιώς από τους χρήστες των emulators, μια και το Spectre απαιτεί και δική του διαδικασία format στο δικό του partition. Ο σκληρός δίσκος της Lacom-Icam συνεργάστηκε με Atari STFM, STE, TT και Mega ST χωρίς πρόβλημα. Ειδικά στον TT έγινε και σύνδεση daisy chaining μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού hard disk, χωρίς να διστάσει ούτε στιγμή. Η ταχύτητα του συστήματος ήταν πολύ καλή, αφού, εκτός των άλλων, μπορείτε να καθορίσετε μνήμη cache read/write.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΛΛΩΝ KB

Αν και η τιμή του σκληρού δίσκου είναι πάντα ένα πρόβλημα, στην περίπτωση του Icam hard disk είχαμε μια ευχάριστη έκπληξη: Η τιμή του είναι η μικρότερη από όσες τιμές συγκεντρώσαμε στην αγορά, και με μεγάλη διαφορά. Η εταιρία προσφέρει εγγύηση και αναλαμβάνει να λύσει οποιαδήποτε προβλήματά σας, ειδικά στην αρχή που θα... πλέετε στα βαθιά. Εμείς δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε να δούμε κι άλλα περιφερειακά που θα έχουν τον ίδιο συντελεστή κόστους προς απόδοση. Δεν είναι άλλωστε πολλές οι εταιρίες που νοιάζονται για τα κρυφά (μόνο στην Ελλάδα δυστυχώς) πλεονεκτήματα ενός υπολογιστή σαν τον Atari ST.

COMPUTERS

AMIGA 500 ΚΑΙ MONITOR 1084S ΚΑΙ ΜΝΗΜΗ ΚΑΙ JOYSTICK ΚΑΙ 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 160.000 δρχ. Τηλ.: 9708138.

Ευκαιρία, πωλούνται: 1) COMMODORE 64 Αγγλίας 2) DISK DRIVE 1541 3) 400 δισκέτες, 3.000 προγράμματα με 3 δισκετοθήκες, εξαιρετική κατάσταση. Τηλ.: 9344190.

Η ICB ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ AMIGA A500, ATARI, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, DISKDRIVES, ΜΝΗΜΕΣ IBM COMPATIBLES. Τηλ.: 6380411, 6399738.

Computer φανταστικές τιμές COMMODORE PC-1 μόνο 69.000 δρχ. 1 χρόνο εγγύηση, 286, 386 Amiga. Τηλ.: 5310330.

ATARI 1040 STFM. Με 4 MB Μνήμης. Μονόχρωμη οθόνη SM-124 170.000 δρχ. Εκτυπωτής STAR LC24-10, 75.000 δρχ. Αντώνης. Τηλ.: 5130409 μετά τις 5 μ.μ.

Amiga 500 + 10845 + 15 Original, δισκετοθήκη, βιβλία, περιοδικά, άριστη κατάσταση, μόνο 130.000 δρχ. Πληροφορίες Θοδωρής, τηλ.: 9704810.

Amiga 500 + Μνήμη 512 Κ + 2 Εξωτερικά Drives + 1.000 προγράμματα μόνο 200.000 δρχ. Πωλούνται και μεμονωμένα. Γιώργος, τηλ.: 2224736 Ώρες καταστημάτων.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + TOP Games + εφαρμογές + οδηγίες + άριστη κατάσταση, μόνο 75.000!!! Τηλ.: 6380435 - Σπύρος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, σχεδόν αμεταχείριστος, με tuner που μετατρέπει την οθόνη σε έγχρωμη τηλεόραση. Δισκέτες, βιβλία, manual και κάλυμμα 100.000 δρχ. Τηλ.: 7019831.

Amstrad 6128 έγχρωμος πολλά game joysticks, εφαρμογές, manual, περιοδικά. Άριστη κατάσταση. 100.000 δρχ. Τηλ.: (0221) 25750.

Commodore 64 + Drive 1570 + JOYSTICK + κασετόφωνο + Action Replay IV + 1.000 παιχνίδια, 70.000. Τηλ.: 6517741, Στεφανίδης.

AMSTRAD 6128, ΕΓΧΡΩΜΟΣ + 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ (!) + 120 TOP programmes/games + MODULATOR + Joysticks + βιβλία, 75.000 δρχ.!!! Θανάσης, τηλ.: 9918797.

Amstrad 6128 πράσινος + TV modulator + 130 παιχνίδια + manual + joystick, τιμή 50.000 δρχ. Τηλ.: 9217439, Πέτρος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 128 ΠΡΑΣΙΝΟ + 19 Δισκέτες με προγράμματα + joystick + 3 βιβλία + φίλτρο οθόνης. ΤΙΜΗ 50.000 δρχ. Τηλ.: 9713950, ΚΩΣΤΑΣ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 6128 + πράσινο Monitor, αχρησιμοποίητο + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά. Άριστη κατάσταση και τιμή μόνο 50.000!!! Τηλ.: 6394946.

AMSTRAD 6128 πράσινος, TV MODULATOR SPEECH SYNTHESIZER, φίλτρο, joystick, δισκέτες, προγράμματα, ΕΛΛΗΝΙΚΟ MANUAL, βιβλία BASIC. 50.000 ΔΡΧ. Μάρκος Ρηγός - Ερνέστου, Πατριάρχου Γρηγορίου Ε' 4, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9343567.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ έγχρωμος AMSTRAD 6128 σε άριστη κατάσταση, 60 παιχνίδια, δισκετοθήκη μόνο 79.000 δρχ. Τηλ.: 8010309. Αχιλλέας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG SPC 3000: 1 HD 40 MB (Γεμάτος προγράμματα), 1 DD, Polaroid CP50, joystick - ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!! Τηλ.: 8024142, Μενέλαος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + TV MODULATOR + φίλτρο + καλύμματα + ελληνικό manual + 50 παιχνίδια + DISKOLOGY μόνο 40.000!!! Τηλ.: 2824074, Μιχάλης..

COMMODORE 64, κασετόφωνο, disk drive, έγχρωμο μόνιτορ, δύο joysticks και 350 προγράμματα. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8050157, Νίκος.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Πωλείται HYUNDAI XT 640 K, 10 MHz, 2 drives 5 1/4", monitor, κάρτες CGA, HERCULES, ρολόι, δισκέτες 100.000 δρχ. Τηλ.: (031) 931483, Σπύρος.

AMIGA 500 ΠΩΛΕΙΤΑΙ. ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 Κ, ΔΕΥΤΕΡΟ DRIVE ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ. ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 8137168 (ΑΠΟ 18 ΔΕΚΕΜΒΡΗ).

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128 σχεδόν αμεταχείριστο, με πολλά extra π.χ. μεγάλη συλλογή παιχνιδιών + δισκετοθήκη + καλύμματα + joysticks και άλλα πολλά. Τιμή 99.000 δρχ. ΜΟΝΟ. Τηλ.: 6472009.

AMIGA 500 monitor 10845 A501 επέκταση μνήμης, 210 γεμάτες δισκέτες, δισκετοθήκη, 5 joysticks, φίλτρο οθόνης, mouse pad, 2 βιβλία. Όλα μαζί μόνο 200.000 δρχ. Τηλ.: 6820875.

AMIGA 500 + Μνήμη + Drive + 400 δισκέτες 130.000 δρχ. Επίσης AMSTRAD 6128 έγχρωμος + Drive + 150 δισκέτες 75.000 δρχ. Τηλ.: 5727715, Μίλτος (απογεύματα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + 3 (DISK) με πράσινο μόνιτορ PHILIPS, παιχνίδια και πολλά έξτρα. Γιώργος, τηλ.: 7776416.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + κάλυμμα + joystick + πολλά GAMES + δισκετοθήκη + DISKOLOGY μόνο 85.000 δρχ. Τηλ.: 9633850, Τάκης.

Amiga 500 ελάχιστα μεταχειρισμένη + δισκέτες + joystick με εγγύηση αντιπροσωπίας. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 9829805, Βασίλης.

Πωλείται AMIGA 500 ελάχιστα μεταχειρισμένη, πολλά βιβλία και παιχνίδια. Τιμή 105.000 δρχ. Τηλ.: 5910216.

ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ καινούρια PC 88.000, 286 από 119.000, 386 από 187.000, AMIGA, ATARI, οθόνες, εκτυπωτές, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Χρήστος, τηλ.: 5989701.

COMMODORE 64, ΜΕ ΟΘΟΝΗ SANYO, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, 2 JOYSTICKS ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 50 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΠΡΩΙ στο Τηλ.: 3607348 - ΑΠΟΓΕΥΜΑ στο Τηλ.: 6511388.

AMIGA 500, έγχρωμο monitor 1084, joystick, παιχνίδια και εφαρμογές 145.000 δρχ. Τηλ.: 9598743. Δώρο φίλτρο.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ATARI 520 ST + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 75.000 δρχ. Επίσης έγχρωμη οθόνη για Atari μόνο 60.000!!! δρχ. Τηλ.: 6380435.

Πωλείται COMMODORE 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! δρχ. Επίσης DISK DRIVE 1541 + δισκέτες 33.000!!! Άριστη κατάσταση. Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται A500 + Philips CM 8833 άριστης κατάστασης (δεκτός έλεγχος) + 1 MB + 2 joysticks + 360 δισκέτες + δισκετοθήκη. Τηλ.: 9224043.

ATARI 1040 STFM ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR THOMSON ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + 150 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 150.000 ΔΡΧ. ΚΑΡΑΒΟΚΥΡΟΣ, Τηλ.: 8047430.

AMIGA 500 1 MB με πολλά extra σε τιμή έκπληξη!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Τηλ.: 9237553, Φώτης.

SPECTRUM + 2 + ενσωματωμένο κασετόφωνο + joystick + 52 προγράμματα + 3 MANUALS + θύρα RS232 + 13 περιοδικά στην τιμή των 65.000 δρχ. Τηλ.: 9234466, Δημήτρης.

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + προγράμματα μόνο 95.000!!! Επίσης έγχρωμο monitor Commodore 1084 μόνο 60.000 δρχ. και εκτυπωτής STAR LC10 40.000!!! δρχ. Τηλ.: 6394946.

Amiga 500 + COLOR STEREO 1084 S, στα κουτιά τους σαν καινούρια, λόγω αγοράς 286. Τιμή 145.000 δρχ. Τηλ.: 9839472, Κώστας.

ATARI ST USERS. Ανταλλαγές και συνδρομές. Τηλ.: 4972732. Παύλος κάθε απόγευμα.

SOFTWARE

AMIGA ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ.! ΤΗΛ.: 9329732. ΠΑΤΕΡΟΥΛΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ΕΜΕΙΣ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ Ο,ΤΙ ΕΧΟΥΝ ΟΙ ΑΛΛΟΙ. ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ. - HARDWARE - SOFTWARE - UTILITIES + ΔΩΡΕΑΝ ΟΔΗΓΙΕΣ, HINTS and TIPS. Πάρτε μας για ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ, Τηλ.: 8218239, 9233297, ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΑΓΟΡΑΚΡΙΤΟΥ 18 (ΑΧΑΡΝΩΝ).

Για AMIGA: Έφτασαν τα HARDWARE αντιγραφικά:
1) XCopyPro + Cyclone4
2) SuperCardAmi
3) Blit-a-Copy
4) AllCopy System
5) BlitzCopy
Επίσης: 1) INTROMAKERS: 4 δισκέτες με τα 10 καλύτερα. Τώρα το φοβερό RED SECTOR DEMOMAKER με ελληνικές οδηγίες και ελληνικούς χαρακτήρες! 2) SOUNDTRACKER Special με 14 δισκέτες, 10 Soundtracker, 800 Samples, 20 rippers, songs, utilities, Modules από games και ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ οδηγίες! 3) VIRUSKILLERS: Τα καλύτερα σε 3 δισκέτες. 4) CRUNCHERS: Τα 25 καλύτερα σε 1 δισκέτα. 5) HACKINGTOOLS: 20 utilities για BOOT, Music, Intros, Pics και με το πολύ καλό κλειδωτήρι DISKPROTECTOR. 6) DISKALIGNMENT: Για έλεγχο και ρύθμιση των DRIVES. 7) TOLLDISK: Τα απαραίτητα utilities για τον απαιτητικό χρήστη.
Δώρο 1 δισκέτα AMIGA με τις 100 καλύτερες μουσικές του COMMODORE 64!!! Θεόφιλος Κατσάνος - Πατησίων 207 - ΑΘΗΝΑ, τηλ.: 8617222 (6-8 μ.μ.).

AMIGA: Όλα τα τελευταία παιχνίδια και utilities. Παραλαβές τρεις φορές την εβδομάδα. Τιμή 350 δρχ. δισκέτα + παιχνίδι. Στις 10 δισκέτες άλλα 3 παι-

χνίδια δώρο. Εγγυημένο φόρτωμα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Τηλεφωνήστε στο 7514685 και ζητήστε τον ΘΑΝΟ. Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ για Amiga μόνο 14.800 με οδηγίες. Θάνος Ψηλός, Δαμάρεως 66, Παγκράτι.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMIGA ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 120 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ 2 ΦΟΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΑ GROUPS (ΟΠΩΣ SKID ROW...). ΕΠΙΣΗΣ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΛΙΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ). ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ NONAME. ΣΤΑ ΤΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΑ ΔΩΡΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΙ. ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: (031) 220761.

Πωλούνται παιχνίδια UTILITIES από τεράστια συλλογή. Όλα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε Παντού. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε παντός τύπου προγράμματα σε ASSEMBLY. Από Hardware Printer Buffers, Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB, 2 MB, καθώς και 8 MB με 2 MB Pupulated. Τέλος, εξωτερικά DISK DRIVES 3,5", HARD DRIVES, SAMPLERS, DIGITIZERS, GENLOCKS, COLOR SPLITERS, AT-ONCE, MIDIS, ACTION REPLAY II, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Γιάννης Σωτηρόπουλος - Κερκύρας 10 - Αθήνα, τηλ.: 5620754.

Doomsday Club

Καλά Χριστούγεννα - χρόνια πολλά και μην ξεχνάτε: Δεν τα φέρνουμε εμείς πρώτοι στην Ελλάδα, αλλά εμείς φέρνουμε μόνο τις σωστές εκδόσεις!!!!!! (330=Δισκέτα + παιχνίδι + αξιοπιστία + γρήγορη παράδοση). Το δώρο μας: η ικανοποίησή σας.

Το δώρο σας: στις 10 πρώτες δισκέτες 1 δισκέτα έκπληξη!!! Προσφορά Χριστουγέννων: 1) Φτηνές συνδρομές, 2) Κενές δισκέτες (noname) από 95 δρχ.!!!

Παράδοση κατ' οίκον στην Αθήνα - Πειραιά - Προάστια Αυθημερόν!!! Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα.

Ώρες λειτουργίας: 17:00 - 21:00 καθημερινά, αργίες 10:00 - 17:00.

Το τηλέφωνο της ελεύθερης ώρας σας χτυπάει στο: 2772667. Το προσωπικό του Doomsday σας εύχεται καλή διασκέδαση.

Κολίδας Νίκος - Λυμπέρης Γιάννης.

Έχετε AMIGA; Η λύση είναι ΑΛΕΞΗΣ. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων, συνεχείς ανανεώσεις από το εξωτερικό, συνδρομές, χριστουγεννιάτικες προσφορές. Τηλεφωνήστε σήμερα στο 6536572. Καμπουρόπουλος Αλέξης, Αιτωλίας 27Α, Αγία Παρασκευή 153 41, Αθήνα.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Commodore 64/128 - AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια - φανταστικές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα - τεράστια ποικιλία - αντικαταβολές προλάβετε!!! Μιχάλης, τηλ.: 4181420. Φοίνικος 10 - Πειραιάς.

AMIGAGENMAN CLUB, 250 ΔΡΧ. η δισκέτα!!! ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές, συλλογή από 2.000 παιχνίδια!!! Τηλ.: 9337364. Τεό Γιαννούκος, Μαντζαριωτάκη 20, Φάληρο.

DELIJOHN AMIGA CLUB
1) Συλλογή από δημοφιλή GAMES
2) Παράδοση αυθημερόν κατ' οίκον (ΔΩΡΕΑΝ!!!)
3) Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα (άνω των 10 δισκετών δωρεάν).
Τηλ.: 5136698, Γιάννης Δεληγιάννης, Γερακίου 30.

AMIGA. Software για τηλεοπτικούς σταθμούς-βιντεολήπτες. ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ. Επεκτάσεις 1 MB CHIPRAM, Digitizers, Genlocks, Harddisks. Υπεύθυνο SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΤΗΛ.: 7662762, 8:30 - 2:30 DIGITECH, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, Κολοκοτρώνη 158, Βύρωνας.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - Πωλήσεις games AMIGA - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - MSX - PC. Επίσης, πάμφθηνες δισκέτες από 65 δρχ. Τηλ.: 2638184.

AMIGA - ATARI. Disk + games = 250 δρχ. Κάνω και ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Δισκέτες 3 1/2" NO NAME 100 δρχ. T.D.K. 220 δρχ., τηλ.: 2638184.

The Ideal Amiga Club and Geosoft presents:

Τα καταπληκτικότερα παιχνίδια για φανατικούς Amiga - Gamers. Εάν θέλετε πρώτοι να έχετε 50 δισκέτες εβδομαδιαίως στο σπίτι σας, τότε εμπιστευτείτε μας. Υπερπροσφορές για όλους!!! Τώρα εισαγωγές και από *CRYSTAL*. Διαλέξτε από συλλογή 2.000 + δισκετών ό,τι πρόγραμμα σας ενδιαφέρει. Συνδρομές - Αντικαταβολές, Εγγυημένη ποιότητα. Μην το σκέφτεστε!!! Τηλεφωνήστε τώρα αμέσως. Τηλ.: (01) 8959340 (3 - 10 μ.μ.) Γιώργος Λουίζος, Κονδύλη 5.

Ανανεωμένο AMIGA - HOUSE! ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΔΥΟ φορές ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ από ΓΕΡΜΑΝΙΑ! ΠΕΡΙΖΗΤΗΤΑ UTILITIES & DEMOS! ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΕΝΤΟΣ ΤΡΙΩΝ ΩΡΩΝ & ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. Παραγγελία που υπερβαίνει 9.900 δραχμές ένα HARDWARE - CYCLONE δώρο & κουπόνι για κλήρωση MEGADRIVE. Πληροφορηθείτε για το CLUB! ΔΕΝ ΤΡΕΛΑΘΗΚΑΜΕ, ΣΑΣ ΣΥΜΦΕΡΕΙ! ΤΗΛ.: 7661056 (9:00 π.μ. - 3:15 μ.μ.), Νίκος & 7526067 (6:00 μ.μ. - 9:00 μ.μ.), Θοδωρής Ζαφειρόπουλος, Χρεμωνίδου 63, Παγκράτι.

ΕΑΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΣΤΗΝ AMIGA
α) Ποικιλία και Ενημέρωση
β) Ταχύτητα στην Παράδοση
γ) Εξυπηρέτηση και Ενημέρωση
δ) Σεβασμό και Ευγένεια...
ΤΟΤΕ...............
AMIGA SUPPORT CLUB, ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΤΡΙΩΝ ΙΕΡΑΡΧΩΝ 24-26, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 2771065...
ΑΛΛΙΩΣ.............
Συνεχίστε το ψάξιμο παρακάτω.

AMIGA Utilities, Manuals. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ: Midi, Hard Disk, Expansion Ram, 68020/030 Accelerators. NEW FAT-AGNUS 1 MB Chip Ram. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε με την AMIGA σας. Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοσις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 133 41 Αθήνα.

AMIGA!!! Ό,τι πρόγραμμα θέλετε. ΕΜΕΙΣ το έχουμε. Παραλαβές κάθε εβδομάδα από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Επεκτάσεις 1/2 MB ΜΟΝΟ 13.500 δρχ. ΕΚΤΟR - SOFT. Τηλ.: 8618368, Καψούλης Έκτορας - Ουίλλιαμ Κινγκ 21 - ΑΘΗΝΑ.

AMIGA - ΠΡΟ V.1.4!!!
Ένα ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ στην ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ τιμή των 7.500 δρχ. + βιβλίο οδηγιών + πολλά δώρα - εκπλήξεις. ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΚΤΟR - SOFT. ΤΗΛ. 8618368 - 8612475. Καψούλης Έκτορας - Ουίλλιαμ Κινγκ 21 - ΑΘΗΝΑ.

*** AMIGA CONCERTED CLUB ***
ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:
1. Τα πιο ΕΚΛΕΚΤΑ GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!
2. Ο,ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ παραλαμβάνεται από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟΝ Γιώργο, τηλ.: (01) 9217984. ΘΑ ΕΚΠΛΑΓΕΙΣ με τις ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΑΣ.
3. GAME + DISK NAME (VERBATIM) = 350 ΔΡΧ. + ΔΩΡΟ
ΤΟ A.C.C. ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:
1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
3. Αποστολές σ' όλη την Ελλάδα
4. ΠΛΗΡΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ.
ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Μεϊντάνη 25, 117 41 ΑΘΗΝΑ.

***** AMIGA USER CLUB *****
* GAMEDISK 300 δρχ.
* ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος
* Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ:
* ΟΙ ΔΕΚΑ πρώτοι ΔΩΡΟ 3 disks
* Στα 20 games Δώρο 5
ΓΙΩΡΓΟΣ - ΝΤΑΝΗΣ, ΤΗΛ.: 2797445 Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία.

AMIGA ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από HOT LINE - TARKUS TEAM GAMES - UTILITIES. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: Με παραγγελία άνω των 7.000 δρχ. παίρνετε μέρος στην κλήρωση με ΔΩΡΟ ΕΝΑ SEGA MEGADRIVE ΑΞΙΑΣ 35.000 ΔΡΑΧΜΩΝ. ΤΗΛ.: 9349206 "MAIKL SOFT". Μιχάλης Μπαγιάσης, Δραγατσανίου 8 - Μπραχάμι.

AMIGA συνδρομή 100 δισκέτες το μήνα (25 κάθε εβδομάδα) κατευθείαν από εξωτερικό προς 7.500 δρχ. Παράδοση αυθημερόν και ταχυδρομικώς για επαρχία. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Καραϊσκάκη 21.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: **AMIGA GAMES** - DEMOS - UTILITIES. Νέες κυκλοφορίες. Τεράστια συλλογή. GAMEDISK 350, 20 GAMEDISK 6.000!!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΗΛΙΑΣ. Τηλ.: (031) 232483, 731535. Τσαβδάρογλου Ηλίας, Θερίσου 12, Αμπελόκηποι, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA. Συλλογή 4.000 προγραμμάτων, εβδομαδιαία ανανέωση. Πρόγραμμα + δισκέτα προς 350 δρχ. Δεκάδα προς 3.200 δρχ. + 1 δισκέτα δώρο, εικοσάδα προς 5.800 + 2 δισκέτες δώρο, τριαντάδα προς 8.500 + 4 δισκέτες δώρο, πενηντάδα προς 13.500 + 6 δισκέτες δώρο, εκατοντάδα προς 24.000 + 15 δισκέτες δώρο. Οι προσφορές ισχύουν μέχρι 31.12.91. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Καραϊσκάκη 21.

Δωρεάν προγράμματα Amiga. Τεράστια συλλογή. Προλάβετε. Τηλ.: (031) 462066 Άρης. Τηλ.: (061) 226783 Εφραίμ. Μπιτζενής Άρης, Εθν. Αντίστασης 18.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ 100

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ AMIGA ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΟΝΟΝ 8.000 ΔΡΧ. ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑΣ ΠΑΡΑΛΑΒΗΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ.: (031) 928100. ΟΡΜΑΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΑΜΟΡΓΟΥ 8, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ATARI AMIGA SOFTWARE
Progrdsk 300 δρχ. προσφορές εξυπηρέτηση. Αντικαταβολές Γιώργος Κούτσης. Τηλ.: 8214613. (19:00 - 24:00), Κουντουριώτου 16-20, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA - Game + Disk 300 δρχ.
Υπερπροσφορές σε ποσότητες όπως Game + Disk 250 - 200!!! Απόγευμα 7:00 - 8:00 στο (031) 540430 - AKME - !! Ακόμα φθηνότερα στους συνδρομητές!!!? ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ! - ΠΟΛΛΑ ADVENTURES!!! Θεόδωρος Παπαδόπουλος, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, Νεάπολη, Μαδύτου 50, τηλ.: 031-540430.

AMIGA GAMES. Κάθε εβδομάδα παραλαβές. Περιφερειακά - Δισκέτες No Name + Name. ΠΡΟ-ΠΟ Α. σχεδόν χαρίζονται, 15:30 - 22:00. Τηλ.: 9705117. Κώστας Ρακαδάς, Δημητρίου 102.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Χιλιάδες AMIGA GAMES στη φανταστική τιμή GAME + DISK = 250 δρχ. Επίσης, πωλούνται 100 δισκέτες επιλογής σας από τη συλλογή μου μόνο προς 23.000 δρχ. Τηλ.: (01) 5743080. Μανώλης Αντωνόπουλος, Έλλης 31, Πετρούπολη, Αθήνα.

**** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE ****
ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
1. 100% ΕΓΓΥΗΣΗ
2. Ταχυδρομική παραλαβή ΔΩΡΕΑΝ εντός 2 ημερών.
3. Παράδοση στο σπίτι χωρίς οικονομική επιβάρυνση.
4. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 3.000 Δισκετών
5. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά έξοδα.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ:
1. ΔΩΡΟ ένα JOYSTICK
2. ΔΩΡΟ ένα ΦΙΛΤΡΟ
3. EXPANSION MEMORY 14.000
4. JOYSTICK PACMAN 4.700
5. Φίλτρο οθόνης 10.000.

Τηλ.: 5914815, Κώστας Σινανάς, Δαβάκη 58, Περιστέρι.

AMIGA! Τεράστια συλλογή από UTILITIES + manuals!, όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες + LOTTO ελληνικό! + κατάλογος (Δωρεάν). Στέλνονται ΠΑΝΤΟΥ! Νίκος (031) 308710, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. Νίκος Στεργίου, Δωδεκανήσου 21.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! Νέοι AMIGOBIOI: Πακέτα 40 Παιχνιδιών: 3.000! ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ + Εφαρμογές + Newgames + Utilities + PROPO LOTTO + ΒΙΝΤΕΟΤΙΤΛΟΙ + Περιφερειακά + Αναλώσιμα + Αντικαταβολές! ΤΙΜΕΣ ΧΑΡΙΣΤΙΚΕΣ!!! Τηλ.: 9415983, Παναγιώτης Καλογεράς, Κυδωνίων 98, Καλλιθέα, Αθήνα.

YO! AMIGA TEAM. Εμείς δεν δίνουμε υποσχέσεις. Απλά ό,τι κυκλοφορεί στο εξωτερικό το έχουμε, είτε SOFTWARE είτε HARDWARE. JUST CALL US. Τηλ.: (0431) 29207, FAX: 0431/38214. Αγγελής Κώστας, Σωκράτους 29, Τρίκαλα.

AMIGA MEGA CLUB:
Προκηρύσσουμε ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΣΤΟ FINAL WHISTLE!!! Επίσης GAME + DISK = 300 δρχ!!! Τηλ.: 6928406, Χρήστος Κολλιάτσας, Αργολίδος 41-43, Αμπελόκηποι.

AMIGA NEW CLUB: Software - Hardware. Όλα τα καινούρια games, κάθε βδομάδα 100 τίτλοι. Προσφορές!!! Δισκέτες error free 120! Τηλ.: 7650795 Λευτέρης, 7011983 Κώστας. Λευτέρης Κωνσταντίνου, Κόνωνος 144, Παγκράτι.

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ DEMO + GAMES ΓΙΑ AMIGA ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ 1/2 MB 11.400 ΔΡΧ. ΓΡΗΓΟΡΗ PC COMMODORE + MONITOR, 70.000 ΔΡΧ. ΕΓΓΥΗΣΗ. ΤΗΛ.: 8325006. ΜΠΟΥΓΑΤΣΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 120.

AMIGA PELOPONNISOS CLUB!!! GAMEDISCS ΘΕΟΤΡΕΛΗ ΤΙΜΗ!!! Επιπλέον γίνονται ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΝΕΩΝ ΜΕΛΩΝ ΣΤΟ CLUB απ' όλη την ΕΛΛΑΔΑ. Επίσης, ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΔΩΡΑ. Φιλικότατη εξυπηρέτηση. WORLD COMPUTERAΔΕΣ CALL NOW!!! ΤΗΛ.: (0623) 32385. ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ ΝΙΚΗΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΑΣΤΟΥΝΗ ΗΛΕΙΑΣ.

ΤΟΛΜΗΣΑΜΕ!!! A-500 ΤΩΡΑ 245 ΔΡΧ. ΣΤΟΥΣ 20 ΠΡΩΤΟΥΣ 1 GAME Δώρο. Δημήτρης Μπουραγλής, Ποσειδώνος 26, τηλ.: 9839094. Βράδυ.

AMIGA Software. Έχουμε ό,τι ζητήσετε. Game + Disk 250 δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Τηλεφωνήστε στο: (01) 4178823. Κουτούπης Ανδρέας, Γρηγορίου Λαμπράκη 90-96.

AMIGA SOFT. Τα πάντα για AMIGA, σε εκπληκτικές τιμές. Τεράστια συλλογή, μεγάλες προσφορές, απίστευτη γκάμα εφαρμογών. Τηλ.: 931483, Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, Θεσσαλονίκη.

**** AMIGA SOFTWARE FROM FILIPPAS ****
* ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ * ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ *
1. 3 - 4 παραλαβές ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ
2. SKID ROW, CRYSTAL, TARKUS TEAM
3. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
4. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
5. Τιμές ΑΦΑΝΤΑΣΤΕΣ!!

ΤΗΛ.: (031) 619991 ΦΙΛΙΠΠΑΣ, CALL NOW!! (8 μ.μ. - 1 π.μ.), QUALITY, TRUST AND SPEED!! Ο ΤΑΧΥΤΕΡΟΣ της πόλης!!! Σταθάκης Φίλιππας, Α. Παπάγου 3, 567 28 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA - PC, Παιχνίδια μόνο 100 δρχ. Συνδρομές από 2.000 δρχ., δώρα, δωρεάν κατάλογοι, ταχύ σύστημα αντικαταβολών. Τηλ.: (031) 919868 ΟΡΦΑΝΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 20, 553 37 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

PIRAEUS AMIGA CLUB. Τώρα χριστουγεννιάτικες υπερπροσφορές. Κατάλογος 3.000 games + utilities. Προγράμματα ΠΙΟ ΦΘΗΝΑ ΑΠ' ΟΛΟΥΣ, 100% Εγγύηση, παράδοση αυθημερόν και για κοντινές περιοχές παράδοση σπίτι. Καθημερινές παραλαβές. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!! Τηλ.: 4628354. Νίκος Πανταζής, Μικράς Ασίας 22, Πειραιάς.

***** SOFTWARE AMIGA *****
Παιχνίδια ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ προς 100 ΔΡΑΧΜΕΣ!! Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ δωρεάν ΚΑΤΑΛΟΓΟΥΣ!!! Τηλεφωνήστε: (01) 2757855 *ΒΑΛΑΝΤΗΣ*.
ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΑΛΕΞ, ΚΕΡΑΣΟΥΝΤΟΣ 5 - 7, ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ 142 33.

*****AMIGA SOFTWARE*****
GAMES, UTILITIES προς 200 δραχμές! Ακόμα, φτηνές συνδρομές και ΔΩΡΕΑΝ κατάλογοι! Τηλεφωνήστε: 2525958 *Νίκος*.
Νίκος Βασμουλάκης, Τήλων 43, 111 42 Ριζούπολη, Αθήνα.

ATARI ST. Games - εφαρμογές. Συνεχής ανανέωση. Μοναδικές τιμές. Άμεση παράδοση. Καθημερινά 9.00 - 21.00. Τηλ.: 9354480 Αλέκος. Κόκκινος Αλέξανδρος, Κριναγόρου 22.

****AMIGA** GAMES, UTILITIES 250** PROGRAMDISK, ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ CLUB: 6.500 για 100 δισκέτες το μήνα, εβδομαδιαία ενημέρωση με δισκέτα που περιέχει εικόνες, σχόλια στα καινούρια προγράμματα. Εκτελούνται παραγγελίες DEMO. Τηλ.: (0231) 37560, 20999, Καρακούντας Αθανάσιος, Μεγάλη Βρύση.

AMIGA gamedisk 295 δρχ. Παραλαβές κάθε Δευτέρα. Κάθε 8 games ΔΩΡΟ 2. Δεχόμαστε μηνιαίες συνδρομές. Οι ΔΕΚΑ πρώτοι SUPER ΔΩΡΟ. Τηλ.: 8641909, Χρήστος Αγγελόπουλος, Νάξου 20Α.

AMIGA! Έχουμε καινούρια παιχνίδια και εφαρμογές! Δεκτές αποστολές με αντικαταβολή. Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ! ΓΙΑΝΝΗΣ (031) 533570 ή ΝΙΚΟΣ (031) 658518. ΙΩΑΝΝΗΣ ΓΑΛΑΤΟΣ, ΜΑΙΜΙΛΙΑΝΟΥ 10.

***** AMIGA SUPER *****
ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ TOP GAMES - Τα πάντα από ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ + ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ - Συμφέρουσες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 120 DISKS = 7.000 με δικαίωμα ΕΠΙΛΟΓΗΣ - Συνεχής Ανανέωση - Άμεση παράδοση - Αντικαταβολές - Δωρεάν Κατάλογος - Τηλ.: 3253477, 9240579, Παύλος Μαρούσης, Αρσενίου 18.

ATARI ST... The Patras CLUB.
- Φανταστικές τιμές!
- Γρήγορη, υπεύθυνη εξυπηρέτηση!
- ΟΛΑ τα καινούρια (Software)!
- ΔΩΡΑ!... THE ΒΕΣΤ!!!
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ... Contact us to:

ΤΑΚΗΣ, Τηλ.: (061) 329355, Παύλος, τηλ.: (061) 221155. Δημητρίου Υψηλάντου 36, 26 222 ΠΑΤΡΑ.

ATARI ST: Οργανωμένο και φιλικότατο club, συνεχής ανανέωση, παιχνίδια και εφαρμογές, κατάλογος, αντικαταβολές, δώρα. Γ. Θεοτόκη 108Α, 185 39 Πειραιάς, Τηλ.: (01) 4519257, ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ (8-10 μ.μ.), Νεκτάριος Πρέκας.

ATARI ST. Καταπληκτικό. Στείλτε μας 20 φωτογραφίες σας και θα τις πάρετε πίσω με μία δισκέτα που θα περιέχει τις φωτογραφίες digitized. Πρόγραμμα ζωγραφικής και άλλα προγράμματα επεξεργασίας 1.000 δρχ. η δισκέτα. Στέλνεται με αντικαταβολή. Μάριος Πολυζώης. ΠΑΡΟΔΟΣ ΑΓΙΑΣ ΑΓ 51, 264 42, ΠΑΤΡΑ, τηλ.: (061) 434418.

ATARI ST games σούπερ προσφορά: στα 10 + 4 δώρο. ΤΗΛ.: 9597698, ΣΤΕΛΙΟΣ ΠΡΟΒΑΤΑΡΗΣ, ΣΟΦΟΚΛΕΟΥΣ 6, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ATARI GERMAN CLUB 350 ΔΡΧ. η δισκέτα!!! ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές (ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ!!!). Συλλογή από 2.000 παιχνίδια! Τηλ.: 9337364. ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΔΩΡΙΔΗΣ, ΣΤΑΔΙΟΥ 61, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

Οι Atari υπολογιστές υποστηρίζονται από εμάς! XL, XE, ST σε μεγάλη ποικιλία εφαρμογών, utilities και games. Συνεχής ανανέωση. Γιάννης - Τάκης Παπαδόπουλος. Τηλ.: 6817379.

ATARI AMIGA SOFTWARE Progrdisk

300 δρχ. Προσφορές, Εξυπηρέτηση, Αντικαταβολές. Γιώργος Κούτσης, Αθήνα. Τηλ.: 8214613 (19:00 - 24:00).

ATARI ST SOFTWARE - Νέες κυκλοφορίες, αντικαταβολές παντού, ΔΩΡΑ!!! Τηλ.: (031) 673226, Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη Πεύκα, Θεσ/νίκη 570 10.

Atari, Amiga, Αρχιμήδης, Amstrad, pc προγράμματα, public domain joystick, μνήμες 12.500 δρχ., prive, δισκέτες. Τηλ.: 3473064.

Amstrad 6128: Η πλουσιότερη συλλογή ολοκαίνουριων παιχνιδιών ΚΑΙ προγραμμάτων. Τώρα και για "plus". Περιφερειακά, δισκέτες 3" από 400 δρχ. Ανταλλαγές - πωλήσεις υπολογιστών. Τηλ.: (01) 6410640. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12, 114 73 (Λεωφ. Αλεξάνδρας).

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMSTRAD = 6128. Σε εμάς θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε εκπληκτικές τιμές. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΛΑΖΑΡΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ. Τηλ.: 031/220761, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128, 464, IBM εκατοντάδες προγράμματα και ό,τι άλλο θελήσεις για 6128 από παιχνίδια. Έχουμε τα πιο καινούρια. Όλα από εξωτερικό. ΑΚΟΜΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ (ΜΟΝΟ ΣΕ PC) πάσης φύσεως προγράμματα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τηλ.: 9933080 ΚΑΙ ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ <<PETER SOFT>> Ασήμης Πέτρος, Πυργυθύρας 6.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Atari ST users. Η μεγαλύτερη συλλογή προγραμμάτων και η ταχύτερη ενημέρωση είναι αυτό που εμείς μόνο μπορούμε να σας προσφέρουμε. Τα πάντα από Games, εφαρμογές, Midi κ.λπ. Κάθε εβδομάδα καινούριες παραλαβές. Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756 και τώρα επεκτάσεις μνήμης για FM στα 2,5 MB ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΣΕΙΣ, μόνο 35.000 δρχ. (Περιορισμένος αριθμός κομματιών.)

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + GAME BOY με 8 σπάνια παιχνίδια + LYNX με ένα παιχνίδι. Δημήτρης, Τηλ.: 7522808, Δημήτρης Μαρκόπουλος, Τμώλου 29.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB (+ AMIGA 500) Διαθέτουμε ΟΛΑ τα ακυκλοφόρητα GAMES της διεθνούς αγοράς του 6128 και 6128 + καθώς και τα τελευταία UTILITIES: Diskology 7,3: 4.000, Copylock 9.1: 2.500 (6128+)- MAXI DOS 2.500. ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ! Γιώργος Παπάζογλου, Τηλ.: (031) 428810, Ναταλίας Μελά 4.

AMSTRAD 6128. Αν θέλεις τα πιο ακυκλοφόρητα GAMES & UTILITIES κατευθείαν από Αγγλία. Φθηνές δισκέτες, περιφερειακά, αντικαταβολές και ταχύτατη εξυπηρέτηση για όλη την Ελλάδα. Τηλεφωνήστε τώρα στο 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, ΑΘΗΝΑ (14:00-21:00).

AMSTRAD 6128 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. GAMES - UTILITIES ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ και με αντικαταβολή. SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: Με παραγγελία άνω των 5.000 δραχμών, παίρνετε μέρος στην κλήρωση με SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ SEGA MEGA DRIVE ΑΞΙΑΣ 35.000 ΔΡΑΧΜΩΝ. Τηλ.: 9349206 "MAIKL SOFT", Μιχάλης Μπαγιάσης. Δραγατσανίου 8, Μπραχάμι.

AMSTRAD 6128. Τα καλύτερα ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και οι ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ στο καλύτερο GAMESOFT. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ δεκτές, τηλεφωνήστε τώρα στο 5820825, Σατωβριάνδου 17, Χαϊδάρι, Αλειφτήρας Κώστας.

COMMODORE 64/128!!! ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ από HOT LINE μόνο 100! δρχ. πολλές προσφορές και ΔΩΡΑ. Τηλ.: (0822) 22129, Θεοδοσάκης Μανώλης, Γ. Αθητάκη 2, Ηράκλειο Κρήτης.

COMMODORE 64/128. ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή προγραμμάτων - συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ. Τηλ.: 8618368 - 8612475 EKTOR - SOFT. Καψούλης Έκτορας - Ουίλλιαμ Κινγκ 21, ΑΘΗΝΑ.



ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ.: (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

PC Προγράμματα, games, Utilities, antivirus, demos, όλα για 5 1/4" και 3 1/2". Συνεχείς παραλαβές κάθε εβδομάδα. Στέλνουμε αντικαταβολές σ' όλη την Ελλάδα. Τηλ.: 9593303, Νικολάου Αντώνης, Ηρακλέους 3, Καλλιθέα.

IBM παιχνίδια, επιλογές από τα TOP Αμερικής και Ευρώπης. Απίθανες τιμές!! Τηλ.: 9329732, Πατερουλάκης Δημήτρης, Λασκαρίδου 33, Καλλιθέα.

PC προγράμματα, games, utilities, antivirus, demos όλα για 5 1/4" και 3 1/2". Στέλνω παντού με αντικαταβολή. Τηλ.: 9518286, Μάνος Λαμπράκης, Ελευθερίας 28.

IBM INTERNATIONAL CLUB, ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ, Games, Software 300 δρχ. η δισκέτα!!! Πάντα ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές. Η μεγαλύτερη συλλογή!!! Τηλ.: 9337364, ΝΤΕΝΙΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 21, ΑΜΦΙΘΕΑ.

Θεσσαλονίκη!! IBM Games, utilities. Ζητήστε λίστα. Καταπληκτικές τιμές. Δισκέτες 5 1/4", 3 1/2". Thessaloniki Software Stauros, Tel./fax: 208212 (031), Σιάτκας Σταύρος.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές Κειμένου, Speadsheets, Databases, Προγράμματα γραφικών, CAD, DeskTop Publishing (DTP), Γλώσσες προγραμματισμού, για Μηχανικούς, Επιστημονικά, Χρήσιμα Utilities. Τελευταίες Versions με οδηγίες. Πολλές εφαρμογές για τα WINDOWS 3.0 Ακόμα ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!! Τηλ.: (071) 231242/226000 (από 12:00 έως 23:00), ΠΕΤΡΟΣ ΚΑΡΠΕΝΗΣΙΩΤΗΣ, Φαλάνθου 2, Τρίπολη.

IBM Πακέτο με τα 10 BEST GAMES που έγιναν ποτέ! Για ΟΛΕΣ τις κάρτες! CALL NOW Τιμή Χριστουγεννιάτικη! Αντικαταβολές παντού. DISKS 5 1/4". ΚΑΡΤΣΩΝΑΚΗΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ, ΠΑΜΦΙΛΟΥ 6, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ. Τηλ.: (081) 250455.

***** PATRAS - AMSTRAD - CLUB! ***** ΚΑΙ *** KOSTAS - CLUB! *** ΠΡΩΤΟΙ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ - ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES - 6128 ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ!!! (+ αντιγραφικά, ρουτίνες, demos). ΔΙΣΚΕΤΕΣ "MAXELL - AMSOFT". Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος, 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. Επικοινωνήστε: (061) 328260, Κώστας, απογεύματα.

PC - ATARI - AMIGA CLUB. PC 5 1/4" 400 δρχ. 3 1/2" 700 δρχ. ATARI - AMIGA 400 δρχ.
Εβδομαδιαία συνεχής ανανέωση. Τηλ.: 4901924, Χάρης - Μάνος, Οφρυνίου 20, 18454 Πειραιάς.

Spectrum 48/128/+2. Όλοι οι καινούριοι τίτλοι κατευθείαν από το εξωτερικό (παραλαβές κάθε εβδομάδα). Σίγουρο φόρτωμα, γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. Νικήτας (Nick Snake): τηλ.: 2525863, Ανθέων 100, Αθήνα.

THESSALONIKI SOFTWARE. Έχουμε τα πάντα για SPECTRUM - AMIGA. Εβδομαδιαίες παραλαβές από εξωτερικό. Τηλ.: (031) 767555, Σέργιος (απόγευμα 7-10), Σέρπος Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

SPECTRUM 48/128:
ΦΙΛΕ GAMER!
ΣΙΓΟΥΡΑ Σ' ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΠΑΤΗΣΕΙ, ΠΟΥΛΩΝΤΑΣ ΣΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ "ΕΝΑ ΠΕΝΗΝΤΑΡΙΚΟ" ΠΟΥ ΔΕΝ ΦΟΡΤΩΝΑΝ, "ΝΕΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ" ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΤΟ... 1982, ΣΟΥ ΥΠΟΣΧΕΘΗΚΑΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ "ΑΥΡΙΟ", ΑΛΛΑ ΕΦΤΑΣΑΝ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΗΝΑ, ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΤΛΟΥΣ "ΑΠΟ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ" ΠΟΥ ΤΕΛΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΕΨΑΝ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙΣ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ "TECHNO" ΜΟΥΣΙΚΗΣ! ΕΜΕΙΣ ΣΕ ΣΕΒΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΙΣ ΞΕΝΕΣ ΑΓΟΡΕΣ, ΝΕΟ Ή ΠΑΛΙΟ, ΣΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΣΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ARCADE. ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ 3.000 ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΓΙΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΟ 6513841 ΚΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΧΑΣΕΙΣ. Β. ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ, Β. ΜΕΛΑ 8, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ. ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΚΑΙ ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ!

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΔΙΑΤΑΚΤΙΚΟΥ ΤΗΣ ΥΠ' ΑΡΙΘ. 13367/91 ΑΠΟΦΑΣΕΩΣ ΤΟΥ ΜΟΝ/ΛΟΥΣ ΠΡΩΤΟΔΙΚΕΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ.

(Διαδικασία Ασφαλιστικών Μέτρων)

Το Μονομελές Πρωτοδικείο Αθηνών συνεδρίασε στις 24-7-1991 για να δικάσει την υπόθεση μεταξύ: του αιτούντος Θωμά Μουζακίτη κατά των καθ' ων η αίτηση και ανακοινούντων τη δίκη μετά προσεπικλήσεως σε αναγκαστική παρέμβαση Νικολάου Μανούσου και "COMPUPRESS A.E." και του καθ' ου η ανακοίνωση δίκης Οδυσσέα Ντότσικα. Το διατακτικό της αποφάσεως αυτής έχει ως εξής:

"Συνεκδικάζει αντιμωλία των διαδίκων την αίτηση με την προσεπίκληση σ' αναγκαστική παρέμβαση.

Απορρίπτει την προσεπίκληση προς παρέμβαση με αυξ. αριθ. εκθ. καταθ. 12058/1991.

Συμψηφίζει εν όλω τη δικαστική δαπάνη μεταξύ των διαδίκων (προσεπικαλούντων - προσεπικαλουμένου).

Δέχεται την αίτηση.

Απαγορεύει στους καθ' ων κάθε μελλοντική καταχώρηση δημοσιεύματος τρίτου, στο περιοδικό της δευτέρας των καθ' ων, με την ονομασία "PIXEL", αφορώντος τον αιτούντα και την επιχειρηματική του δραστηριότητα, με όμοιο περιεχόμενο με το καταχωρηθέν στο τεύχος 78, του μηνός Ιουνίου 1991, σελ. 96, του πιο πάνω περιοδικού.

Διατάσσει την περιγραφή και κατάσχεση του με αριθ. 78 τεύχους, του μηνός Ιουνίου 1991 του περιοδικού "PIXEL" που βρίσκεται την κατοχή των καθ' ων εις τα χέρια τρίτου.

Υποχρεώνει τους καθ' ων να καταχωρήσουν με δαπάνες των στο αμέσως επόμενο της δημοσιεύσεως της αποφάσεως αυτής τεύχος του περιοδικού τους "PIXEL" του διατακτικού της αποφάσεως αυτής.

Απειλεί κατά του πρώτου των καθ' ων προσωπική κράτηση διαρκείας 2 μηνών και χρηματική ποινή 100.000 δραχμών για κάθε παράβαση της παρούσης.

Επιβάλλει σε βάρος των καθ' ων, τη δικαστική δαπάνη του αιτούντα το ύψος της οποίας ορίζει σε δραχμές 18.000.

Κρίθηκε, αποφασίσθηκε και δημοσιεύθηκε σε έκτακτη δημόσια συνεδρίαση στο ακροατήριό του με απόντες του διαδίκους και τους πληρεξουσίους δικηγόρους τους, στις 16 Σεπτεμβρίου 1991, στην Αθήνα".

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Πωλείται εκτυπωτής CITIZEN MSP 10 και ανταλλαγές προγραμμάτων ATARI ST. Τηλ.: 4972732 (Παρασκευή - Σάββατο 5-7 μ.μ.), Δημήτρης.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC - 110 COLOUR πωλείται σε άριστη κατάσταση + extra + εγγύηση αντιπροσωπίας: 60.000 δρχ. Τηλ.: 9830061.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΗ ΚΑΡΤΑ, η καλύτερη στον κόσμο!!! Πωλείται καινούρια, αντιγράφει ΟΛΑ ΤΑ ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΑ παιχνίδια. Τηλ.: 9337364.

AMIGA - Hardware ΜΝΗΜΗ 1 MB ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 2 ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΗ. Τηλ.: 9424801, Πέτρος Βασιλειάδης (8 μ.μ.).

Μετατρέπουμε τον παλιό σας IBM - συμβατό σε έναν υψηλής τεχνολογίας -286, -386, -486 με ό,τι configuration θέλετε, σε τιμή πραγματικά χαμηλή. Τηλ.: (01) 7514685, Θάνος.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ πωλούνται, αγοράζονται, ανταλλάσσονται, για όλα τα είδη υπολογιστών, σε άριστη κατάσταση. Τηλεφωνήστε τώρα: 6380435.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ LC - 10 COLOUR. Πωλείται σε άριστη κατάσταση +

extra + εγγύηση ή αντιπροσωπίας. Τηλ.: 9830061.

AMIGA. Έχεις ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 Κ και χρειάζεσαι μεγαλύτερη; Τώρα μπορείς να την ανταλλάξεις με μια ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 2 MB που θα καλύψει ΠΛΗΡΩΣ κάθε ανάγκη σου, ΜΟΝΟ ΜΕ 33.000 ΔΡΧ. Για περισσότερες πληροφορίες στο Τηλ.: 5620754, ΓΙΑΝΝΗΣ.

AMIGA! SAMPLER και VIDEOψηφιοποιητής 40.000 δρχ. - ΜΝΗΜΗ 512 Κ 12.000 ΔΡΧ. ΜΝΗΜΕΣ έως 8 MB - MIDI - ATVORTEX - DRIVES - SCANNER - ΜΙΚΤΕΣ, Joystick. Προγράμματα για φωτογράφους - πελατολόγια - αποθήκες - έσοδα - έξοδα - ΛΟΤΤΟ - ΜΑΚΕΤΙΣΤΕΣ. SERVICE, ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΚΥΚΛΩΜΑΤΩΝ Τηλ.: 6610714 - 6852730, ΙΑΚΩΒΟΣ.

AMIGA - PC SOFTWARE - SERVICE, Games, Utilities, Περιφερειακά. Τιμές ΕΚΠΛΗΞΗ - Αντικαταβολή παντού. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο 2633356, Παναγιώτης.

ΚΕΝΤΡΟ Amiga - Atari. Μνήμες ταχύτατες 0,5 - 4 MB, drives, ψηφιοποιητές digiview 4.0, Sound BOB 56 KHz!, ταχύτατα midi 31.250 baud!, turbo 68.000 16 MHz!...

AMIGA. Πωλούνται ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 1 MB. Μόνο 12.000 δρχ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 5620754, ΓΙΑΝΝΗΣ.

AT - ONCE κάνει το μηχάνημά σας AT!, soundblaster ενεργά ηχεία, Scanners. Σε όλη την Ελλάδα. Τηλ.: 2815256 - 2790041.

ΔΙΑΦΟΡΑ

Μαθήματα Πληροφορικής στο Αιγάλεω για PC Amiga, Basic, Turbo - Pascal όλα τα επίπεδα, όλες οι ηλικίες, αγάπη για τα Computer. Εργαστήρι Πληροφορικής, τηλ.: 5310330. 11.30 - 13.30, 17.30 - 20.00.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ GAME BOY με τρεις κασέτες 30.000 δρχ. Τηλ.: 8032194, 8.00-10.00 μ.μ.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΣΕ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, 3,5" noname 90 δρχ!!! ΕΠΩΝΥΜΕΣ 120, 5,25" noname 65 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ 90, στέλνουμε παντού. Τηλ.: 9337364.

Sound BoB: Ένας εκπληκτικός επαγγελματικός ψηφιοποιητής - μείκτης αναλογικού σήματος (SAMPLER) ποιότητας CD στα 56 KHz! 35.000. Για παραγωγούς, DJ's, μουσικούς και χρήστες. Τηλ.: 2815256 - 2790041.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, ΑΓΟΡΕΣ, COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. DRIVE & ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA & AMSTRAD. ΤΑΣΟΣ, ΤΗΛ.: 9704944

Επισκευές - τροποποιήσεις - επεκτάσεις Η/Υ, Γερανίου 44, Αθήνα. Τηλ.: 5240986, DPL COMPUTER SHOP AE.

SEGA MASTER SYSTEM 3 παιχνίδια arcade + ένα στη μνήμη 40.000 δρχ. Άριστη κατάσταση. Τηλ.: 2623343, Δημήτρης.

SEGA MASTER SYSTEM 5 παιχνίδια (4 cartridges), joypads, τιμή λογική. Τηλ.: 4320459, Μπάμπης.

ΓΝΗΣΙΟ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ PAC-MAN σε έπιπλο με κερματοδέκτη, έγχρωμη οθόνη 30x40 εκατοστά, πωλεί ιδιώτης 100.000. Τηλ.: 8018515 απόγευμα.

SERVICE υπολογιστών. Drives για AMIGA ATARI εσωτερικά 17.000 δρχ. Μνήμες 512 KB 16.000, 2 MB 29.000 . ΔΩΡΕΑΝ Τοποθέτηση. Χρήστος, Τηλ.: 5989701.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα: 8066698, Μιλτιάδης.

GAMES FOR EVER

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ

Αγαπητοί μας φίλοι, μέσα από τη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα σύντομα reviews παιχνιδιών που αξίζουν να βρίσκονται για πάντα στη συλλογή σας. Τα παιχνίδια μπορεί να μην κυκλοφόρησαν πρόσφατα, αλλά έχουν αποδείξει ,το καθένα με το δικό του τρόπο, ότι μπορούν να αντιστέκονται στο χρόνο. Τι κάθεστε λοιπόν; Θα έπρεπε ήδη να τα έχετε

KICK OFF 2

ANCO

Η νέα έκδοση του πολύ επιτυχημένου kick off ακολουθεί τα standards του αρχικού, με αυξημένο όμως πολύ το επίπεδο του ελεγχόμενου από το computer αντιπάλου σας, καθώς και την ταχύτητα, η οποία ταιριάζει καλύτερα σε flipper παρά σε football simulation. Αν και είναι πάρα πολύ δύσκολο, έχει σημειώσει καταπληκτική επιτυχία, ακόμα μεγαλύτερη από τον προκάτοχό του. Κλασικό όσο και αθλητικό!

Βαθμολογία: 89%

SHANGAI

ACTIVISION

Ποιος θα το περίμενε ότι ένα παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι της Απω Ανατολής θα γνώριζε ημέρες δόξας και θα γινόταν αληθινή μανία πολλές εκατοντάδες χρόνια μετά τη γέννησή του; Το κλασικό Musjongg των Κινέζων μετονομάστηκε σε Shangai και πήρε αμέσως τη θέση του στο Πάνθεον των κλασικών παιχνιδιών δίπλα στα PacMan και Tetris. Εθιστικό, απλό, συναρπαστικό, εγκεφαλικό, διασκεδαστικό, συνδύαζε την ανατολίτικη σοφία με τη δυτική τεχνολογία (τα τουβλάκια με τα ιδεογράμματα έδειχναν υπέροχα μέσα από τις έγχρωμες οθόνες). Λατρεύτηκε από άντρες και γυναίκες gamers.

Βαθμολογία: 84%

LEMMINGS

PSYGNOSIS

Παράξενα πλάσματα αυτά τα Lemmings. Στην πρώτη ευκαιρία που θα βρουν - φουπ! Ενα Lemming νεκρό! Και ξωπίσω του και τ' άλλα, μη χάσουνε την ευκαιρία! Πραγματικά, σπάνια έχουν φτιαχτεί πιο πρωτότυπα παιχνίδια, και δεν είναι καθόλου μα καθόλου αδικαιολόγητη η lemmingμανία που είχε πιάσει όλη την Ευρώπη πριν από μισό χρόνο - και δεν έχει καταλαγιάσει ακόμη!

Οσοι έχουν πρόβλημα με τη συνείδησή τους, σίγουρα θα αισθανθούν πολύ προβληματισμένοι - αλλά αν μάθουν να το χειρίζονται σωστά, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι τα ανθρωπιστικά (ή μάλλον lemmingιστικά;) τους αισθήματα βρίσκονται σε έξαρση! Σώστε τα ταλαίπωρα lemmings από τον αφανισμό... γιατί, άμα τα αφήσετε μόνα τους, στον πρώτο γκρεμό που θα βρούνε θα αναπαραστήσουν το χορό του Ζαλόγγου! Βέβαια, για να σωθεί το σύνολο, θα πρέπει να θυσιάσετε κάποια επί μέρους άτομα - αλλά τι να γίνει! Ειδικά για αυτούς που κρύβουν βίαια ένστικτα μαζικής καταστροφής είδους, το νούμερο ένα παιχνίδι!

Βαθμολογία: 91%

RAINBOW ISLANDS

OCEAN

Ενα platform game βασισμένο πάνω σε κλασικά standards, με καινοτομίες όμως που του χαρίζουν ένα μοντέρνο αέρα. Το βασικό του χαρακτηριστικό είναι ότι δεν έχει εχθρούς! Οι πάντες αγάπησαν το RAINBOW ISLANDS και πιστεύουμε ότι θα το αγαπήσετε κι εσείς για τα υπέροχα cartoon γραφικά του, το θαυμάσιο animation και το καταπληκτικό gameplay. Οδηγήστε τον Bob πάνω στα ουράνια τόξα που σχηματίζει, αποφεύγοντας τους ποικιλόμορφους αντιπάλους και μαζεύοντας εγκαίρως τα άφθονα bonus. Υπόσχεται να σας ενθουσιάσει...

Βαθμολογία: 91%

DUNGEON MASTER

MIRRORSOFT

Παλιό, αλλά ανθεκτικό. Ενα από τα πρώτα πραγματικά role - playing games, με τρισδιάστατα γραφικά, πολλούς και ισχυρούς αντιπάλους και μία καταπληκτική υπόθεση γεμάτη γρίφους που προκαλούν πονοκεφάλους άνευ προηγουμένου.

Χρησιμοποιήστε τα spells, τα όπλα και τη λογική σας, και... καλή επιτυχία! Προσοχή - το Dungeon Master μπορεί να σας απορροφήσει σε επικίνδυνο σημείο.

Βαθμολογία: 97%

PANG

OCEAN

Α, εδώ είμαστε! Αυτό το παιχνίδι είναι το καλύτερο coin-op conversion που έχω δει! Και, εκτός των άλλων, είναι πραγματικά κλασικό. Τα background graphics αριστουργηματικά (αν και δεν παίζουν και κανέναν ιδιαίτερο ρόλο), το gameplay πρωτότυπο (σπάνιο πράγμα αυτό), και ακριβώς επάνω στη χρυσή τομή μεταξύ arcade και puzzle. Οχι αψυχολόγητες κινήσεις!

Κάθε επιπολαιότητα πληρώνεται στο PANG. Οι μπάλες σκάνε με το παραμικρό, και αν είστε πολύ κοντά τους, την ώρα που θα σκάσουνε, ή που θα σας πέσουνε στο κεφάλι, ή που θα σας πάρουν τα "σκάγια"... αν δεν σας θυμίζει το asteroids αυτό, τότε τίποτα δεν θα σας το θυμίσει (ή δεν έχετε παίξει το ateroids, πράγμα όχι παράξενο, αν είστε καινούριοι gamers). Στην αρχή, ομολογουμένως, θα σας φανεί απλό, αλλά για να το βάλετε "από κάτω", μπορεί να χρειαστείτε πολλά χρόνια!

Βαθμολογία: 87%

THE NEW ZEALAND STORY

OCEAN

Ακόμη ένα platform. Θα σας θυμίσει έντονα το Bubble Bobble, αλλά μην εξαπατάσθε! Είναι απίστευτα πρωτότυπο και πολύπλοκο, και σίγουρα οι γρίφοι και οι παγίδες του θα σας παιδέψουν για πολύ καιρό. Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα και το animation άνω του μετρίου. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει μ' έναν τρόπο ιδανικό, και αυτό ανεβάζει το playability σε αστρονομικά επίπεδα.

Βαθμολογία: 92%

GAMES FOR EVER

ENDURO RACER

SEGA

Το Enduro Racer δεν ήταν απλά ένα ακόμη "race simulator". Παρ' όλο που η φιλοσοφία του ήταν η ίδια με όλα τα προηγούμενα (και επόμενα) παιχνίδια της κατηγορίας του, το game είχε αυτό το "κάτι άλλο". Δεν ήταν μόνο η αίσθηση της ταχύτητας.

Το φοβερό στιγμιαίο scrolling της οθόνης, καθώς η enduro μηχανή πεταγόταν ψηλά στα αναχώματα ή έπεφτε στις λάσπες, έδινε μια αλλόκοτη αίσθηση και ανέβαζε την αδρεναλίνη σε επικίνδυνα επίπεδα. Ακόμη και τώρα, πολλά χρόνια μετά, το enduro racer εξακολουθεί να είναι συναρπαστικό για τους νεότερους και "ασυναγώνιστο" για τους "παλιούς".

Βαθμολογία: 83%

F-29 RETALIATOR

OCEAN

Τα flight simulations είναι συνήθως βαρετά για τους οπαδούς των arcades - όχι όμως και αυτό. Αρκετά απλό στο χειρισμό, ώστε ο παίκτης να εξοικειώνεται με το χειρισμό αμέσως, αλλά και εξοπλισμένο με λεπτομέρεια στη λειτουργία που θα δώσει πνευματική τροφή εβδομάδων στους φίλους των πολύπλοκων simulations. Κατατάσσεται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους του.

Βαθμολογία: 90%

ARKANOID II - THE REVENGE OF DOH

THE HIT SQUAD

Τα breakout είχαν πάντα σουξέ, αλλά η εποποιία του arkanoid ήταν πραγματικά κάτι το εκπληκτικό. Διαφορετικό από κάθε άλλο του είδους του, αιχμαλωτίζει με το gameplay, τα ιδιαίτερα στοιχεία του (περιφερόμενα aliens, playing bonus κ.λπ.) και το υπέροχο animation. Δεν πρέπει να λείπει από καμία συλλογή.

Βαθμολογία: 93%

BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD

Τι να πει κανείς για ένα τέτοιο παιχνίδι; Το Bubble Bobble έγραψε ιστορία σαν coin - op, και η πολύ καλή conversion κέρδισε ένα τεράστιο κοινό. Αν και αντιγράφηκε πολύ στη συνέχεια, παραμένει φρέσκο και πρωτότυπο. Βοηθήστε τα δεινοσαυράκια να αντιμετωπίσουν τα τέρατα και να μαζέψουν πόντους, ώστε να φτάσουν στην πίστα 100, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τον boss και τελικά να τον νικήσουν, ώστε να απελευθερώσουν τους φίλους τους. Θα σας πάρει πολύν καιρό μέχρι να ανακαλύψετε τα συστήματα και τις κρυμμένες πίστες του. Αλλο ένα κλασικό παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε.

Βαθμολογία: 87%

ELITE

RAINBIRD

Ισως το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών. Πίσω από το φτωχό εξωτερικό του, κρύβεται ένας πραγματικός γίγαντας. Τα στοιχεία του: είστε ένας διαπλανητικός έμπορος - ταξιδεύετε στους χιλιάδες πλανήτες του ELITE, αγοράζοντας και πουλώντας τα πλέον αλλόκοτα εμπορεύματα. Στις διαπλανητικές σας διαδρομές συναντάτε διαστημόπλοια, που συχνά τυχαίνει να είναι πειρατικά, και πρέπει να τα αντιμετωπίσετε - προσοχή όμως, γιατί άμα καταρρίψετε κάποιο αθώο σκάφος, όλη η διαγαλακτική αστυνομία θα βρεθεί στο κατόπι σας. Πολλοί μήνες παιχνιδιού θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε κι εσείς τι εννοούσε ο gamer που είπε: "Το ELITE δεν είναι παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής."!

Βαθμολογία: 97%

LEISURE SUIT LARRY III

SIERRA

Η σειρά LARRY κατόρθωσε να αποκτήσει φανατικούς οπαδούς στο χώρο των ενήλικων, αλλά και των "σχεδόν" ενήλικων, προκαλώντας ευθυμία - ακόμη και γέλιο - και απορροφώντας δεκάδες ώρες από την εβδομάδα των gamers χάρη στους κάθε άλλο παρά εύκολους γρίφους του. Το ιδιαίτερα πικάντικο χιούμορ των προγραμματιστών είναι ικανό να σοκάρει και τους πιο "πονηρούς" με το περιεχόμενό του που είναι συχνά σεξουαλικό. Εξυπνο, ευχάριστο, με καλά graphics, και φοβερά δύσκολο.

Βαθμολογία: 88%

RICK DANGEROUS II

MICROSTYLE

Ας το ξεκαθαρίσουμε. Υπάρχουν καλά platforms, υπάρχουν πολύ καλά platforms, υπάρχει όμως και το RICK DANGEROUS II. Ο Rick είναι ένας ήρωας σε στυλ λίγο πολύ Flash Gordon, που πρέπει για άλλη μια φορά να αντιμετωπίσει τον Fat Man, ο οποίος αυτή τη φορά έχει συμμαχήσει με ένα γένος εξωγήινων που φοράνε κράνη και κατάγονται από τον πλανήτη Barf.

Αρχίζοντας από το Hyde Park, ο Rick πρέπει να περάσει από πέντε levels αντιμετωπίζοντας παγίδες και τέρατα και λύνοντας γρίφους. Τα graphics είναι μικρά αλλά καλά και η δράση ακολουθεί αρκετά καλούς ρυθμούς. Μπορεί αρχικά να μην σας εντυπωσιάσει, αλλά αφού ξεδιπλωθούν μερικές από τις πίστες του μπροστά σας, σίγουρα θα το αγαπήσετε - είναι σχεδόν εγγυημένο.

Βαθμολογία: 94%

CAPTIVE

MINDSCAPE

Εξερευνήστε τον τρισδιάστατο κόσμο του. Ο full icon driven έλεγχος του CAPTIVE και η γενική του μορφή θα σας θυμίσουν λίγο το DUNGEON MASTER, αλλά εδώ μιλάμε για ένα σύγχρονο adventure.

Θα πρέπει να καθοδηγήσετε τέσσερα droids τα οποία πρέπει να βρουν το κελί σας και να σας ελευθερώσουν. Οταν το καταφέρετε αυτό (μπορεί να σας πάρει και τρεις εβδομάδες), θα αρχίσετε να μπαίνετε στην ουσία του παιχνιδιού! Οι μάχες είναι άφθονες και η γκάμα εχθρών που θα συναντήσετε τεράστια. Είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο από το καλύτερο υλικό, με τον καλύτερο τρόπο, και θα δώσει πραγματικά αξία στα λεφτά σας.

Βαθμολογία: 94%

TETRIS

MIRRORSOFT

Το σοβιετικό puzzle δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Οι χιλιάδες διασκευές του και τα conversions που έχουν γίνει για όλα τα computers, εκτός από τις αριθμομηχανές τσέπης και τον ZX80, είναι τα καλύτερα διαπιστευτήρια που μπορεί να έχει ένα computer game. Η έκδοσή του εκτόπισε τα arcades για πολύ καιρό - πράγμα που κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει κάνει σε τέτοιο βαθμό. Τα πολλά λόγια είναι φτώχια: το TETRIS είναι το καλύτερο mind game που κατασκευάστηκε μετά το σκάκι. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι μερικά conversions μειονεκτούν απέναντι στο πρωτότυπο. Ισως όμως αυτό να οφείλεται και στο ότι είναι το παιχνίδι με τα περισσότερα conversions. Χωρίς καμία αμφιβολία λοιπόν...

Βαθμολογία: 95%

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Οι home υπολογιστές, οι κονσόλες και οι φορητές παιχνιδομηχανές της σαιζόν 1991-1992 σας υποβάλλουν τα διαπιστευτήριά τους. Ο,τι θα θέλατε να μάθετε για τα δημοφιλέστερα δείγματα hardware θα το βρείτε με μια σύντομη ματιά στις επόμενες σελίδες.

ATARI

Μοντέλα που κυκλοφορούν: 520STE, 1040STE, Mega ST (περιορισμένος αριθμός)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Καλώδιο τροφοδοσίας, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, πληκτρολόγιο, ποντίκι, δισκέτα εκμάθησης, εγχειρίδιο χρήσης. Ειδικά πακέτα-προσφορές περιλαμβάνουν και τίτλους παιχνιδιών ή επαγγελματικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB – 1 MB, επεκτάσιμη εσωτερικά έως τα 4 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 640x400 (μονόχρωμη απεικόνιση), 640x200, 320x200 (έγχρωμη απεικόνιση).

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια ήχου PCM (Yamaha sound chip).

Υποδοχές: Monitor, RF, stereo output, εξωτερικό disk drive, hard disk, centronics (parallel), serial, cartridge port, MIDI in/out, joystick/mouse, joystick/light pen.

Γενικά σχόλια: Ο ST ξεκίνησε την επανάσταση στους home υπολογιστές. Πολύ καλός υπολογιστής γενικής χρήσης. Τα καταφέρνει θαυμάσια τόσο σε παιχνίδια, όσο και σε ημιεπαγγελματικές εφαρμογές. Παραμένει σήμερα ο πιο προσιτός 16-bit υπολογιστής από άποψη τιμής. Νούμερο ένα στις προτιμήσεις της μουσικής βιομηχανίας, λόγω του ενσωματωμένου MIDI port. Υποστηρίζεται από το σύνολο σχεδόν των εταιριών που ασχολούνται με τους home computers. Γνωστός και δημοφιλής διεθνώς. Τεράστια ποικιλία περιφερειακών.

Software υποστήριξη: Σύσσωμη η βιομηχανία games τον υποστηρίζει. Βιβλιοθήκη από τα καλύτερα προγράμματα μουσικής για MIDI. Προγράμματα DTP, WP, Spreadsheets, Databases, MAC-PC software (μέσω emulators), utilities, PD.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985.

COMMODORE AMIGA

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A500, A2000, A3000.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: τροφοδοτικό, πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, δισκέτες με την Basic και το λειτουργικό σύστημα, βιβλία οδηγιών.

Μνήμη: 512 KB (A500), 1 MB (A2000), 1 MB (A3000). Πρόσθετες επεκτάσεις εσωτερικά ή εξωτερικά αυξάνουν τη διαθέσιμη μνήμη μέχρι και 8 MB. Ανώτατη επέκταση 9 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 7,14 MHz (A500-A2000), 68030 στα 16 ή 25 MHz (A3000).

Ανάλυση οθόνης: Διάφορα modes από 320x200 έως 640x400. Προγραμματιζόμενη ανάλυση μέσω software.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 4 κανάλια ήχου stereo (Commodore custom chip)

Υποδοχές: Δύο joystick/mouse, stereo sound, εξωτερικό drive, RS232 (σειριακή), centronics (παράλληλη), RGB/VIDEO (analog-digital), composite monochrome video, expansion slot (CPU BUS-SYSTEM BUS), memory expansion slot (στην A500), εσωτερική επέκταση PC (στις A2000-A3000)

Γενικά σχόλια: Ο ιδανικότερος συνδυασμός hardware. Ασυναγώνιστη σε γραφικά και ήχο στο χώρο των 16-bit, τόσο στο χώρο των games, όσο και στον τομέα της επεξεργασίας εικόνας. Επειτα από ένα άσχημο ξεκίνημα στα 1986, το μηχάνημα έφτασε να ξεπεράσει φέτος σε πωλήσεις τον ST για πρώτη φορά στη Βρετανία και το μέλλον προβλέπεται καλύτερο από ποτέ. Ναυαρχίδες της σειράς οι A2000 και A3000, με την τελευταία να προσφέρει εξαιρετική απόδοση, λόγω του θαυμάσιου λειτουργικού συστήματος και του 68030 που περιέχει.

Software υποστήριξη: Απ' όλα τα software houses. Χιλιάδες παιχνίδια και εφαρμογές. Πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του MAC και του MS-DOS μέσω emulators. Ημιεπαγγελματικές εφαρμογές, PD, utilities. Ο κατάλογος μεγαλώνει με ολοένα αυξανόμενο ρυθμό.

Αντιπροσωπία: Computer Agent, τηλ.: 9954855.

ACORN ARCHIMEDES

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A310, A3000, A410, A420, A440.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, καλώδιο τροφοδοσίας, βιβλία οδηγιών, δισκέτες βοηθητικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB (A3000), 1 MB (A310-410), 2 MB (A420), 4 MB (A440)

Επεξεργαστής: Acorn ARM (Risc processor)

Ανάλυση οθόνης: Πολλά modes οθόνης με διαφορετικές αναλύσεις. 320x256 ή 640x256 η ανώτατη ανάλυση σε απλό monitor. 640x512 ανάλυση σε monitor τύπου multi-sync.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 8 κανάλια stereo (ενσωματωμένο μεγάφωνο).

Υποδοχές: centronics, mouse, stereo headphone, 64-pin DIN, expansion slot, video out, I/O interface.

Γενικά σχόλια: Η κορυφή της σύγχρονης τεχνολογίας στο hardware των υπολογιστών στο χώρο των home. Ενα από τα πιο γρήγορα και προικισμένα μηχανήματα που κυκλοφορούν, εμπνέει το θαυμασμό για την προσεγμένη του σχεδίαση και την υπεύθυνη δουλειά από πλευράς firmware (ταχύτατη Basic, online Help, θαυμάσιο λειτουργικό σύστημα). Δυστυχώς μέχρι τώρα δεν έχει δικαιωθεί, αφού του λείπει η σωστή προώθηση.

Software υποστήριξη: Σιγά σιγά εμπλουτίζεται με σχεδιαστικά utilities, επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, DTP. Πρόσβαση στο MS-DOS μέσω emulator. Λίγοι τίτλοι γνωστών παιχνιδιών. Σχεδόν ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη προγραμμάτων, αλλά πολύ μικρή ποικιλία.

Αντιπροσωπία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε, Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478 – 3644351 – 3607836.

AMSTRAD

Μοντέλα που κυκλοφορούν: AMSTRAD 464+, 6128+

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, monitor, μονάδα δίσκου (6128+), ή κασετόφωνο (464+), cartridge, χειριστήριο, βιβλίο οδηγιών.

Μνήμη: 64 K (464+), 128 K (6128+)

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Τρία modes: 160x200, 320x200, 640x200.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια stereo (Yamaha AY-3-8912).

Υποδοχές: Cartridge, joystick, analog, stereo headphone, AUX, monitor, expansion, εξωτερικό drive, centronics (παράλληλη).

Γενικά σχόλια: Νέο πρόσωπο για ένα πολύ επιτυχημένο μηχάνημα. Ο Amstrad ήταν το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα σε πολύ προσιτή τιμή, με αποτέλεσμα να γίνει τρομερά δημοφι-

λής. Σήμερα, τα 8-bit έχουν χάσει αρκετό έδαφος, αλλά η επανεμφάνιση της σειράς "Plus" τους επαναφέρει στην επικαιρότητα. Πολύ καλό μηχάνημα, με βασικό προτέρημα τον καλό συντελεστή κόστους προς απόδοση.

Software υποστήριξη: Πολύ καλή, στα πλαίσια των δυνατοτήτων ενός 8-μπιτου μηχανήματος. Πολλά παιχνίδια, ενώ εμφανίζονται τα πρώτα games σε cartridges.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, δύο χειριστήρια, 1 cartridge (standard πακέτο).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 1 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x240

Διαθέσιμα χρώματα: 52

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η παιχνιδομηχανή με τις περισσότερες πωλήσεις σε όλο τον κόσμο, όχι τόσο λόγω των hardware δυνατοτήτων της, όσο λόγω των πολύ εθιστικών και καλογραμμένων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν γι' αυτήν. Εχει πίσω της μια εταιρία με άριστη γνώση του marketing, η οποία ξέρει να προωθεί και να υποστηρίζει τα μηχανήματά της. Πλήθος έξτρα περιφερειακά.

Αντιπροσωπεύεται επίσημα και στη χώρα μας.

Software υποστήριξη: Εκατοντάδες τίτλοι στο εξωτερικό. 12 τίτλοι ήδη διαθέσιμοι στην Ελλάδα.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SEGA MASTER SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, παιχνίδι σε smart card (Hang on)

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Επεξεργαστής: Z80.

Ανάλυση οθόνης: 256x192

Διαθέσιμα χρώματα: 64

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η δεύτερη δημοφιλέστερη παιχνιδομηχανή στον κόσμο. Χρησιμοποιεί παλιά αλλά δοκιμασμένη και φτηνή τεχνολογία. Μεγάλη ποικιλία εξαρτημάτων και περιφερειακών. Καλή και συνεπής υποστήριξη από τη μεγαλύτερη βιομηχανία games software παγκοσμίως.

Software υποστήριξη: Πολύ μεγάλη. Μπορείτε να βρείτε τους γνωστότερους τίτλους.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα, τηλ.: 9563893, 9565708.

SEGA MEGADRIVE (GENESIS)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Altered Beast).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz + Z80B

Ανάλυση οθόνης: 320x224

Διαθέσιμα χρώματα: 512

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 64

Σύνδεση με τηλεόραση: ΝΑΙ

Σύνδεση με monitor: ΝΑΙ (RGB/SCART)

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 80

Γενικά σχόλια: Θαυμάσιο δείγμα της τεχνολογίας των 16-bit. Γρήγορη και εντυπωσιακή παιχνιδομηχανή, με ήχο και γραφικά, πολύ ανώτερα των home computers, στα επίπεδα των arcade coin-ops.

Software υποστήριξη: Από τη "μαμά" Sega οι κυριότεροι τίτλοι. Οχι τόσο πλούσια όσο των 8-μπιτων παιχνιδομηχανών, αλλά επαρκής.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

NEC PC ENGINE

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: PC Engine, TurboGraphx (16-bit), PC Engine φορητό (συμβατό με το επιτραπέζιο).

Επεξεργαστής: 65C02 στα 7,8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x216

Διαθέσιμα χρώματα: 512 (PC Engine), 1.024 (TurboGraphx).

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 64 (PC Engine), 128 (TurboGraphx).

Γενικά σχόλια: Θαυμάσια παιχνιδομηχανή, με δυνατότητες ανάμεσα στα 8 και τα 16-μπιτ. Αν και το hardware της δεν είναι τόσο ανεπτυγμένο, όσο των καθαρόαιμων 16-μπιτων, είναι εντυπωσιακή στην κίνηση και στον ήχο. Το πρώτο μηχάνημα που χρησιμοποίησε CD-ROM, εγκαινιάζοντας έτσι τη νέα εποχή του CD-I. Πολύ δημοφιλής στην Ιαπωνία. Δεν υποστηρίζεται δυστυχώς από τη NEC στην Ευρώπη.

Software υποστήριξη: Αρκετά μεγάλη από καλούς και γνωστούς τίτλους. Πολλοί από αυτούς χρησιμοποιούν και το CD-ROM, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Super Mario World).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 16 MB.

Επεξεργαστής: 65C816 στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 512x512

Διαθέσιμα χρώματα: 32.768

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 256

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 128

Γενικά σχόλια: Κάτω από την προστασία της αυτοκρατορίας της Nintendo, η κονσόλα δείχνει να έχει κερδίσει το παιχνίδι προτού καλά καλά διαδοθεί. Ολοι οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές δουλεύουν και ετοιμάζουν κάτι γι' αυτήν. Ισως η κονσόλα που θα έχουμε όλοι μας κάποια στιγμή στο άμεσο μέλλον.

Software υποστήριξη: Είναι νωρίς ακόμη να μιλάμε για ποικιλία τίτλων. Ωστόσο, ένα παιχνίδι βγήκε και δείχνει τι πρόκειται να ακολουθήσει. Το Super Mario World θεωρείται το καλύτερο και πιο προσεγμένο παιχνίδι όλων των εποχών. Με δεδομένη τη συνέπεια και τη σοβαρότητα της Nintendo, προβλέπεται να ανατείλει μια νέα εποχή στο games software μέσα από τη βιβλιοθήκη της Famicom.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD. (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SNK NEO-GEO

Περιλαμβάνεται στη συσκευασία: Κονσόλα, μονάδα χειριστηρίου.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 330 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 12 MHz, Z80A στα 4 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: 65.536

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4.096

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 380

Γενικά σχόλια: Μηχάνημα state-of-the-art ή

αλλιώς η Μερσεντές των παιχνιδομηχανών. Πανίσχυρη και πανάκριβη. Πολύ μακριά σε δυνατότητες απ' οτιδήποτε κυκλοφορεί μέχρι τώρα. Τεράστια sprites, φανταστικός ψηφιακός ήχος. Καμιά διαφορά δεν υπάρχει ανάμεσα στο NEO-GEO και τις παιχνιδομηχανές των "ουφάδικων". Η ανεπτυγμένη σχεδίαση επιτρέπει την αποθήκευση τεράστιων παιχνιδιών ανά cartridge. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους users μπορούν να την "αναθρέψουν".

Software υποστήριξη: Τα παιχνίδια, αν και εντυπωσιακά, υστερούν μέχρι τώρα σε gameplay. Συγχρόνως είναι πανάκριβα (πέντε φορές ακριβότερα από των άλλων 16-μπιτων παιχνιδομηχανών). Στο εξωτερικό το πρόβλημα έχει λυθεί εν μέρει με τη δημιουργία clubs που νοικιάζουν cartridges για ένα μήνα. Λίγοι τίτλοι προς το παρόν.

C64 GAMES SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 4 παιχνίδια (Klax, Finedish Freddy, Flimbo's Quest, International Soccer).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 4 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στο 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x200

Διαθέσιμα χρώματα: 16

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 8

Γενικά σχόλια: Η μετενσάρκωση του Commodore 64, ενός μηχανήματος που μας κράτησε καλή παρέα την προηγούμενη δεκαετία και αποτελούσε σίγουρα την καλύτερη 8-bit παιχνιδομηχανή. Χωρίς πληκτρολόγιο, αλλά με την υποστήριξη και την αίγλη της Commodore. Για νοσταλγούς και users μετρίων οικονομικών δυνατοτήτων.

Software υποστήριξη: Μέχρι τα Χριστούγεννα αναμένονται περίπου 100 τίτλοι. Τα παιχνίδια σε γενικές γραμμές είναι καλά.

Αντιπροσωπία: COMPUTER AGENT, τηλ.: 9954855.

AMSTRAD GX4000

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, 2 χειριστήρια, 1 παιχνίδι (Burnin' Rubber).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 128 KB.

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Οπως των υπολογιστών Amstrad CPC.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 32

Γενικά σχόλια: Στα ίχνη της Commodore. Ενα μηχάνημα που ξεπήδησε από ένα δημοφιλή υπολογιστή. Ομως, εδώ το hardware είναι αναβαθμισμένο και υπόσχεται περισσότερα. Για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν πολλά χρήματα για τη διασκέδασή τους, πρόκειται ίσως για την ιδανική λύση.

Software υποστήριξη: Πολλά software houses δουλεύουν για να ανατρέψουν τη φτωχή εικόνα που παρουσιάζει το διαθέσιμο software. Πολλοί τίτλοι έχουν ανακοινωθεί και αναμένονται σύντομα.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΦΟΡΗΤΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO GAMEBOY

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (Tetris).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 64 KB.

Επεξεργαστής: Z80A (ειδική σχεδίαση) στο 1 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: –

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι.

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 40

Γενικά σχόλια: Ο,τι και να 'ναι, είναι Nintendo. Αν και η τεχνολογία που χρησιμοποιεί δείχνει κάπως ξεπερασμένη, το Gameboy είναι η φορητή κονσόλα που κυριαρχεί ανά τον κόσμο. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ήταν και η πρώτη φορητή κονσόλα που παρουσιάστηκε, ανοίγοντας το δρόμο. Εχει σαν όπλο της τη μεγάλη αγάπη του νεαρόκοσμου, κυρίως στην Αμερική.

Τρομερές δυνατότητες προσφέρει η θύρα σύνδεσης δύο Gameboy.

Software υποστήριξη: Ηδη είναι επαρκής η ποικιλία των παιχνιδιών.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

ATARI LYNX

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (έγχρωμη LCD ενσωματωμένη), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (California Games).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 8 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 16 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x102

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: Ειδικές ρουτίνες hardware αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites!

Γενικά σχόλια: Δύο γεγονότα πείθουν το χρήστη για το Lynx: α) Είναι παιδί της ονομαστής Atari και β) Σχεδιάστηκε από μέλη που δημιούργησαν στα 1983 την Amiga. Επειτα απ' αυτά, τίποτε δεν πρέπει να μας εκπλήσσει. Ούτε τα 8 MB των cartridges, ούτε η δυνατότητα multiplayer, ούτε η απίστευτη ταχύτητα των sprites, ούτε ο ήχος που πρέπει να ακούσετε για να πιστέψετε, ούτε τα πολύ καλά γραφικά. Ανεβαίνει γοργά σε προτιμήσεις και πωλήσεις.

Software υποστήριξη: Οι τίτλοι δεν είναι πολλοί προς το παρόν, αλλά το μέλλον δεν ανησυχεί την Atari.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985

SEGA GAMEGEAR

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη έγχρωμη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: –

Επεξεργαστής: Z80A στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x146

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Γενικά σχόλια: Προσπαθεί να βρει το δρόμο της στην αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών, όπου ο ανταγωνισμός είναι ήδη πολύ σκληρός. Προσφέρει ό,τι προσφέρει και το Lynx, αλλά με υψηλότερη τιμή. Καλή κίνηση η κυκλοφορία φορητού δέκτη TV, ο οποίος το μετατρέπει σε έγχρωμη τηλεόραση.

Software υποστήριξη: Λίγα μέχρι στιγμής, αλλά η Sega μπορεί και υπόσχεται τους περισσότερους από τους δημοφιλέστερους τίτλους της.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708.

Οσες εταιρίες ή αντιπρόσωποι θέλουν να καταχωρίσουν στον οδηγό αγοράς του PIXEL κάποιο προϊόν τους, πρέπει να επικοινωνήσουν με τη σύνταξη του περιοδικού στα τηλέφωνα 9238672-5.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

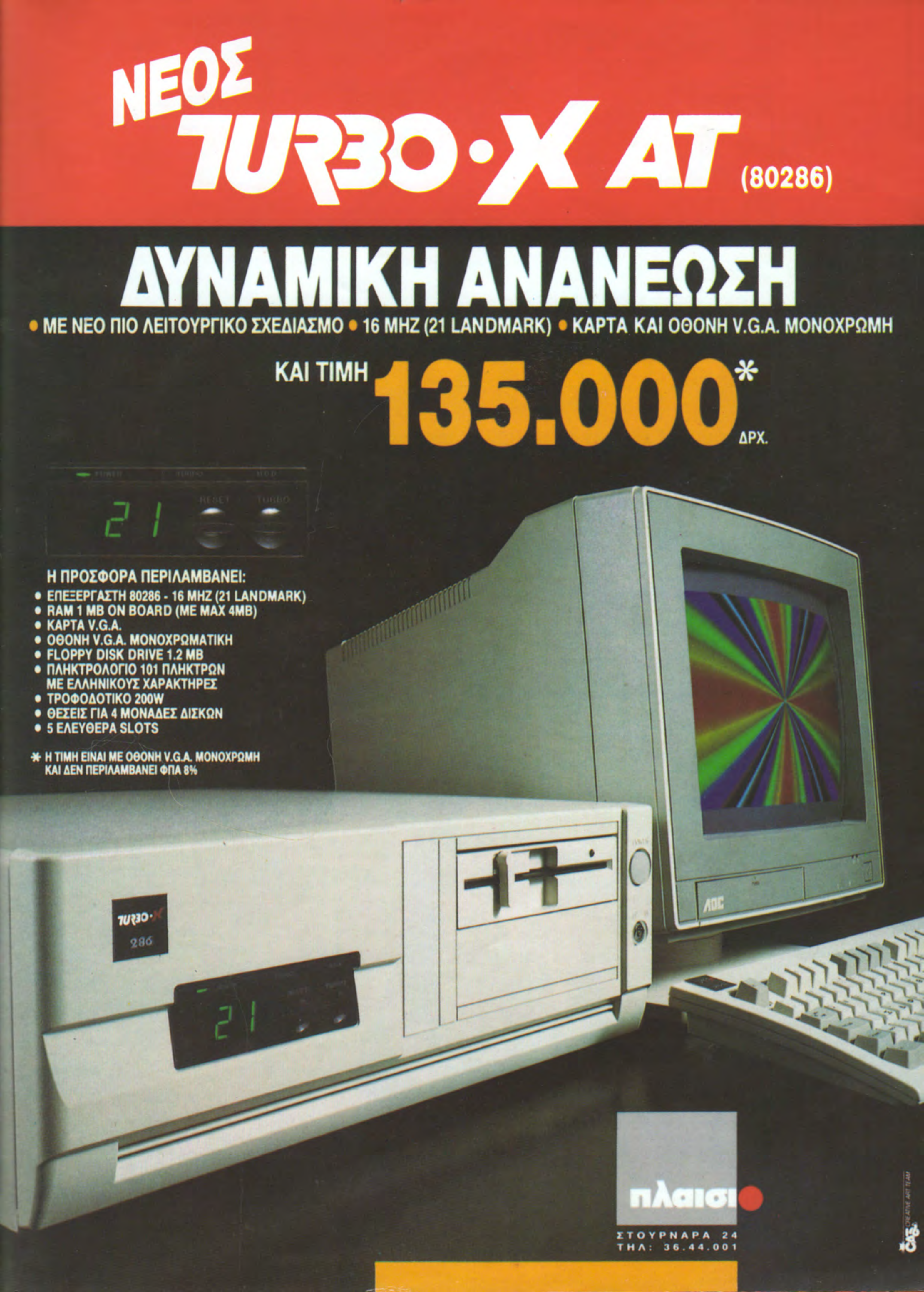
ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520


ΝΕΟΣ
TURBO-X AT
(80286)
ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ
• ΜΕ ΝΕΟ ΠΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ • 16 MHZ (21 LANDMARK) • ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ
ΚΑΙ ΤΙΜΗ 135.000* ΔΡΧ.
Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:
• ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 80286 - 16 MHZ (21 LANDMARK)
• RAM 1 MB ON BOARD (ΜΕ MAX 4MB)
• ΚΑΡΤΑ V.G.A.
• ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ
• FLOPPY DISK DRIVE 1.2 MB
• ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
• ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 200W
• ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ 4 ΜΟΝΑΔΕΣ ΔΙΣΚΩΝ
• 5 ΕΛΕΥΘΕΡΑ SLOTS
* Η ΤΙΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΦΠΑ 8%
TURBO-X 286
πλαισιο
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001